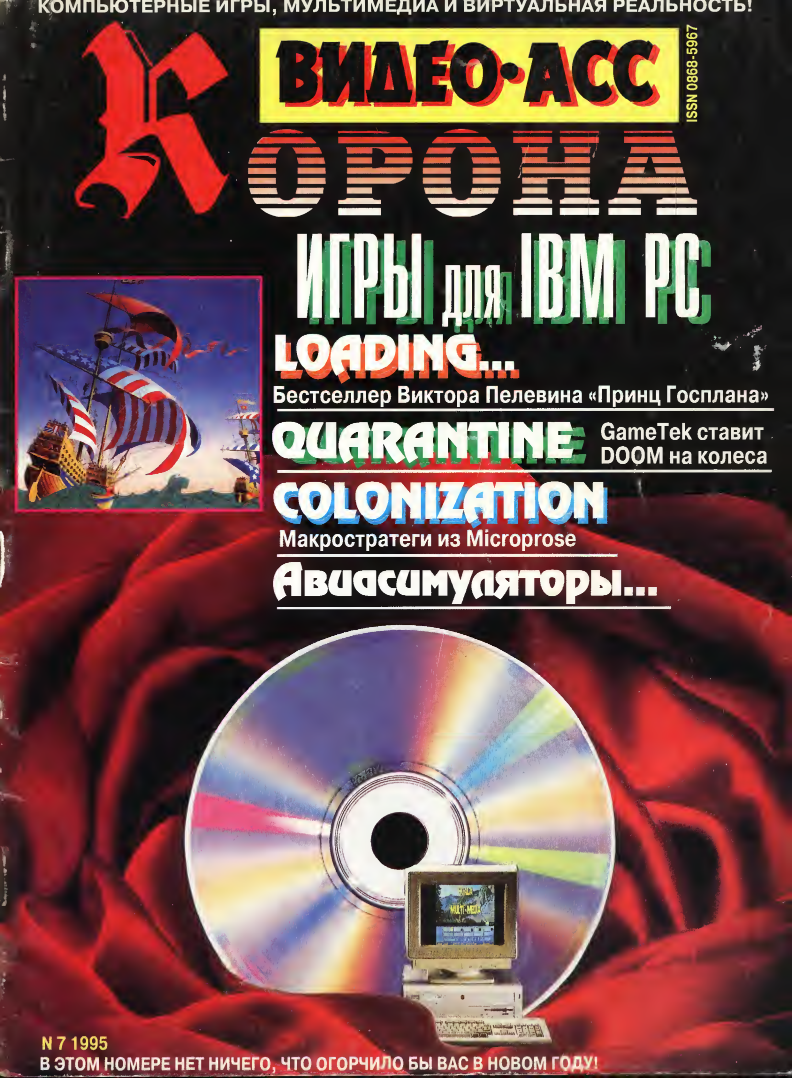


КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, МУЛЬТИМЕДИА И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ!
ВИДЕО-АСС
ISSN 0868-5967
КОРОНА
ИГРЫ для IBM PC
LOADING...
Бестселлер Виктора Пелевина «Принц Госплана»
QUARANTINE
GameTek ставит DOOM на колеса
COLONIZATION
Макростратеги из Microprose
Авиасимуляторы...
N 7 1995
В ЭТОМ НОМЕРЕ НЕТ НИЧЕГО, ЧТО ОГОРЧИЛО БЫ ВАС В НОВОМ ГОДУ!

АГЕНТСТВО "РОСПЕЧАТЬ" СОВМЕСТНО С ГЕРМАНСКИМ ИНСТИТУТОМ ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ STIFTUNG WARENTEST ПРЕДСТАВЛЯЕТ СПЕЦВЫПУСКИ ЖУРНАЛОВ, ВЫШЕДШИЕ В СВЕТ В 1994 ГОДУ



Цены
Рейтинг
Технические данные

STIFTUNG WARENTEST
ГЕРМАНСКИЙ ИНСТИТУТ ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ
ПИТАНИЕ И ЗДОРОВЬЕ
Ответы на все вопросы по теме
Кто правильно питается,
- Мясо, жиры, соль, сахар, кофе и чай, овощи, грибы
- Насколько безопасны пищевые добавки
- Витамины и минеральные вещества
- Консервирование продуктов
- Питание в детском и пожилом возрасте
- Питание и стройность

Кроме того:
Сальмонеллы – как от них защититься?
Делают ли бананы счастливыми?
... и многое другое
АГЕНТСТВО РОСПЕЧАТЬ

STIFTUNG WARENTEST
ГЕРМАНСКИЙ ИНСТИТУТ ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ
КОСМЕТИКА
Сколько стоит красота?
▸ ТЕСТЫ ▸ ОБЗОРЫ ▸ СОВЕТЫ
Кремы для век и для лица, гели для душа, жидкие кремы, дезодоранты
Лак для ногтей, тушь для ресниц, тени для век
Шампуни и шампуни-кондиционеры, эпиляторы, электробритвы, машинки для стрижки бороды
Зубные пасты, электрические зубные щетки и души для полости рта
Кроме того:
стройность
Нужно ли вообще худеть?
... и многое другое



Эксклюзивные права на распространение принадлежат Агентству "Роспечать"

... А ТАКЖЕ В 1995 ГОДУ ВЫЙДУТ В СВЕТ СПЕЦВЫПУСКИ ЖУРНАЛОВ ПО ТЕМАМ:

ТЕХНИКА И ЭЛЕКТРОНИКА В БЫТУ

ЛЕЧИМ БОЛЕЗНИ

ДОМАШНИЙ БЫТ

ЛЕКАРСТВА

Сделать заказ можно по адресу:
123837, ГСП, Д-308
пр-т Маршала Жукова, 4
и по телефонам:
(095) 195-64-61
195-43-05
195-03-61
195-02-27
факс: (095) 195-14-31

«Се ля ви»

Поговорим о стереотипах. Возьмем, к примеру, французов — легкомысленная нация. Думают в основном о вине и женщинах, на жизнь смотрят как на игру, и вообще... На все жизненные ситуации у них есть готовое резюме: «C'est la vie» — говорят они и открывают бутылку шампанского вина. Жизненная ситуация, стоящая за этим, может быть какой угодно —- рождение седьмого ребенка, внезапное наследство от двоюродной бабушки, проигрыш любимой футбольной команды или очередной день рожденья.

Впрочем, мы кое в чем французам ничуть не уступаем, в частности в отношении к жизни и игре (см. «Корону» N6). Да и поводов пофилософствовать на тему «Ля ви» у нас не меньше.

Возьмем, к примеру, наш журнал. В прошлом году мы, не считая уважаемого «патриарха» — журнала PC Review (о супержурнале «Денди» — разговор особый), мы были первыми. Первым в России полноформатным, цветным, иллюстрированным журналом о «писишных» играх и мультимедиа. За время, прошедшее с выхода первого номера, круг наших читателей заметно расширился, и не только за счет новых фанатов игр. Появился круг пользователей Home PC (желающих, в основном, приобщить детей к высотам науки и искусства при помощи компьютера), стремительно растет число поклонников разного рода мультимедиа-программ на CD. И все эти люди хотят читать о своем любимом занятии. Но, если за рубежами нашей Родины полки книжных магазинов пестрят десятками названий, то у нас пока эта информационная ниша практически безвидна и пуста. Поэтому мы будем рады приветствовать «братьев наших меньших», буде они народятся на свет. Надеемся, что информационный голод нам не грозит. И растущий спрос не останется без предложения. Наш журнал, естественно, также не останется в стороне. Мы были лидером вчера и не собираемся уступать своих позиций сегодня, а также в обозримом будущем. А в будущем (и уже очень близком, так уже в апреле грядут: первая в России выставка «Игрософт», неповторимый «Аниграф» и грандиозный «Комтек»), в будущем нас ждет множество интереснейших и удивительных событий и сюрпризов, о которых мы будем обязательно рассказывать.

Выбор — что и где читать, конечно, за вами, дорогой и уважаемый наш читатель. Именно ваше благосклонное внимание (или отсутствие оного) определяет успех или неудачу всех начинаний (о чем лично мы постоянно помним. Кстати, наш подписной индекс на второе полугодие 92203).

А когда наступит время провожать год 1995 и «итожить то, что прожил», мы сдвинем бокалы и вспомним старинную русскую поговорку: «Такова селяви».

СОДЕРЖАНИЕ

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных вузов и техникумов



Colonization

Master of magic

Armored fist

Lords of the Realm

Dark sun

Осень подходит к концу. Отрадно, что этот сезон оказался исключительно «урожайным» на хорошие игры, которых ожидали уже давно. Так что к Рождеству нас ждут подарки...

О Doom-2: Hell on Earth («Doom-2: Ад на Земле») говорить просто не стоит, об этом знают все (и мы писали об этом в предыдущем номере). Выход этой кровавой, но реализованной с истинным вдохновением и блеском игры стал крупнейшим событием осени. Однако, интересно заметить, что Doomsday (игра слов: «Судный день» и «день Doom») был назначен фирмой Id Software на начало октября, тогда как сама игра появилась в первых числах сентября.

Именно популярность Doom породила массу подражаний, многие из которых еще находятся в стадии разработки (однако западные игровые журналы, обычные и электронные, уже вовсю публикуют «снимки экранов», так что можно составить предварительное мнение). Одним из самых заметных продолжателей стала игра Quarantine, о которой вы можете прочесть подробно в этом номере. Другой интереснейшей игрой из «виртуальной» серии стал System Shock («Перегрузка в системе») известной фирмы Origin. Создатели не стали оттачивать и доводить до совершенства графическое оформление, а сосредоточились на содержательной стороне дела. System Shock случился на орбитальной лаборатории, где благодаря «забавам» некоего хакера (его роль вы и играете) центральный компьютер вышел из повиновения и планирует уничтожение всего живого на планете. Обезвреживание злодея-компьютера требует борьбы с изощренной системой безопасности и исследования темных закоулков станции, где бродят только враждебные мутанты и роботы. Несомненной находкой можно назвать подключение к «кибернетическому пространству» компьютера — «виртуальные реальности» вкладываются друг в друга, словно шарики в древней китайской игрушке. Конечно, дело не обошлось без сражений a la Doom, но все же в игре присутствует довольно сильный сюжет, да и для продвижения вперед нужно не только тупо и методично крушить мутантов и взбесившихся роботов, но и решать многочисленные логические задачи. Создатели игры рекламируют ее как самую «виртуальную» в том смысле, что диапазон допустимых действий не ограничивается поворотами и стрельбой, но в него также входят приседания, прыжки и т.д.

Возможно, вас больше привлекает работа головой, а не руками? Тогда непременно познакомьтесь с новыми стратегическими шедеврами фирмы Microprose. «Master of Magic», возможно, станет лучшей управленческой игрой этого

года. Игра создавалась разработчиками из фирмы SimTex Software, которая знакома многим по игре Master of Orion. В Master of Magic не так уж много оригинального, не виденного раньше, но... заимствования из лучших образцов жанра дали совершенно великолепную смесь. Ближе всего, пожалуй, Master of Magic стоит к стратегическому шедевру всех времен и народов — Civilization. Вы, как верховный повелитель небольшого народа руководите развитием своей нации, совершенствуете свои познания в различных видах магии и сражаетесь с соседями за право власти над обоими игровыми мирами. Принципиальный момент состоит в появлении тактического режима ведения боев (так что исход сражения зависит не только от случайности, но и от искусства полководца и умелого применения боевых заклинаний). Система магии, составившая основу игры, отлично продумана и стройна. Независимо от того, на какой источник магических сил вы будете опираться в своей деятельности: Жизнь, Смерть, Хаос, Колдовство, Природу — необходимо умело распределять свои магические ресурсы на постижение новых заклинаний, формирование резерва магической энергии — маны, а также на развитие способностей к применению этих заклинаний. Как и в Civilization, вы будете строить города и выбирать их специфику производства. Интересным и оригинальным открытием стало введение «Зазеркалья», страны астрального плана под названием Мирра. Там обитают куда более грозные чудовища и враги, но и награды, которые ждут смельчаков, неизмеримо выше.

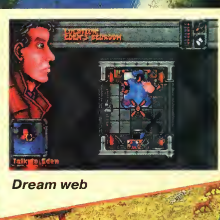
Бывают люди, абсолютно не переносящие антуража «фэнтези» и требующие от стратегических и управленческих игр соответствия историческим фактам. Если вы относитесь к их числу, то, несомненно, получите колоссальное удовольствие от игры Colonization («Колонизация»). Даже название этой игры перекликается с уже упоминавшейся Civilization, не говоря уж о содержании; однако сама фирма Microprose не стала объявлять Colonization продолжением своего знаменитого предшественника, а выпустила как самостоятельную игру. Действие Colonization происходит в период колонизации Нового Света и освоения неизведанных территорий. Пожалуй, в Colonization создатели несколько перестарались с наращиванием сложности — колонисты могут обучаться примерно двум десяткам разных профессий и торговать с метрополией жутким количеством товаров. Несмотря на богатство возможностей, игра стала несколько тяжеловесной и не обладает изяществом и простотой Master of Magic. Но это критическое замечание вряд ли отпугнет настоящих экспертов в игровых управленческих делах, так что долго ожидавшаяся Colonization несомненно остается настоящим явлением в игровом мире.

Средневековая романтика произведений Вальтера Скотта оживает в управленческой игре Lords of the Realm («Повелители Мира»). В случайно выбранном, но исторически существовавшем графстве Англии, в XIII веке, под вашим мудрым правлением должны жить и процветать крестьяне. Забота о благе подданных оказывается на редкость трудной, поскольку вас донимают как природные напасти в виде неурожаев и хронической нехватки зерна, так и постоянные притязания нахальных соседей-феодалов. В игре реализована ставшая уже привычной смесь экономического и военного управления делами. Заслуживают упоминания неплохо реализованные сражения тактического масштаба, с непосредственным управлением войсками, а также возможность осады и защиты замков. Экономическая часть игры перенасыщена подробостями, и справиться с обилием статистической информации бывает не всегда просто.

Заметным явлением в мире имитаторов стал Armoured Fist («Бронированный Кулак») фирмы NovaLogic. Фирма эта в основном прославилась одним продуктом — имитатором вертолета Comanche: Maximum Overkill, в котором использовалась интереснейшая технология оперативного трехмерного синтеза окружающего пейзажа, и, как следствие, достигался невероятный реализм происходящего. В Armoured Fist объектом имитации становится целый танковый взвод, выполняющий боевые задачи в различных уголках планеты (включая зону армяно-азербайджанского конфликта). Трехмерный синтез остался столь же впечатляющим, но управляться с целым взводом значительно сложнее, чем с одной машиной.

В последнее время наблюдается явная тенденция к снижению количества выходящих приключенческих (adventure) и ролевых игр. Не исключено, что причина этого явления заключается в ориентации разработчиков на использование компакт-дисков с реальным видео, роскошной графикой и большими объемами оцифрованной речи; все эти возможности как нельзя лучше подходят для этих жанров (правда, все это касается скорее приключенческих, нежели ролевых игр). Но на производство одной игры на компакт-диске уходит существенно больше времени и денег, отсюда и уменьшение количества за счет роста качества. А может, эти жанры постепенно отмирают? Сложно сказать однозначно, остается лишь констатировать очевидное.

Самой качественной ролевой игрой их всех вышедших осенью, несомненно, является Dark Sun-2: Wake of the Ravager («Темное солнце-2: Пробуждение Опустошителя»). Выход этой игры ознаменовал довольно грустное явление: разрыв плодотворного союза фирм SSI и TSR, совместно выпустивших много ролевых игр (Dark Sun-2 — их последний совместный продукт). Как явствует из названия, Dark Sun-2 является продолжением вышедшей ранее игры о планете гаснущего солнца и вольном городе Тире. Характерной чертой серии Dark Sun является использование вида сверху в противовес классическому виду «глазами героя», применявшемуся (за редкими исключениями) едва ли не во всех выходивших ранее продуктах этого творческого союза; зрелище, открывающееся перед вами на экране, и размеры игрового мира способны поразить воображение.



Dream web



Wolf





Desert strike

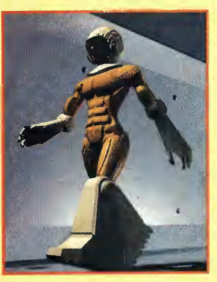


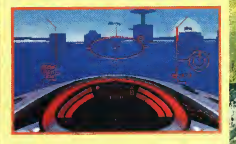
Creature shock



Race of robot







Inferno

Dreamweb («Сеть снов») интересен тем, что он ориентирован исключительно на взрослую аудиторию, здесь хватает сцен прямо-таки любовно изображенного насилия и даже немного компьютерного секса. Это достаточно оригинальная приключенческая игра, в которой главный герой должен по сюжету хладнокровно убить семерых человек. При этом он не маньяк, а спаситель человечества, но объяснить это полиции или жертвам абсолютно нереально. Классический и казавшийся неотъемлемым атрибутом любой приключенческой игры вид сбоку замещен здесь видом сверху, но как же роскошно выполнена все оформление, как выразительны и красивы графические решения! Создатели игры отлично создали напряженную атмосферу охоты за людьми на улицах грязного, запущенного города, под постоянным дождем. Гнетущая, тревожная музыка помогает включиться игроку в своеобразную эстетику этого стиля, по загадочным причинам называемого на Западе CyberPunk (несмотря на то, что ни киберов, ни панков здесь, в общем-то, нет). Те, кто ничего не понял, могут обратиться к классическому фильму BladeRunner («Бегущий по лезвию бритвы») — там эта атмосфера выдержана просто замечательно.

Классический хит игровых компьютеров и приставок под названием Desert Strike: Return to Gulf («Удар в пустыне: Возвращение в Залив») наконец-то добрался и до IBM. Хотя эта игра безусловно относится к категории аркадных, здесь приходится немало думать и планировать свои действия. Главным героем становится вертолет вооруженных сил США Apache, выполняющий «хирургический удар» в Персидском заливе против войск безумного генерала Килбабы (в котором без труда угадывается Саддам Хусейн). Вертолет должен выполнить ряд ударных и спасательных операций для блага мира во всем мире. Вся окружающая местность, вертолет и его противники предстают на экране монитора под углом зрения в 45 градусов, то есть «сверху и сбоку», графика на редкость приятная и выразительная.

Всем известно расхожее выражение «собачья жизнь», но позвольте заверить: волчья жизнь ничуть не легче! Тот, кто не верит, может убедиться в справедливости этого высказывания с помощью игры Wolf (фирма Sanctuary Woods; ничего связанного с ней на память не приходит). Эта очень оригинальная и занимательная игра поможет вам побывать в волчьей шкуре и ощутить всю тяжесть повседневных волчьих забот: побегать по лесу, задрать кролика или оленя, сбежать от охотников и даже сразиться в стае за волчицу, и т.д. Ваши приключения изображены со стороны, под углом 45 градусов. И лес, и все действующие лица житейских волчьих историй нарисованы весьма выразительно и приятно. Можно как пытаться прожить небольшую волчью жизнь, так и попробовать свои силы на одной задаче: найти воду за ограниченное время, достигнуть высокого социального статуса в стае и т.д.

В ближайшее время ожидается выход нескольких новых интересных игр, и одним из самых выдающихся продуктов этого года может стать Rise of the Robots («Восстание роботов»). По сути это классическая, не отягощенная интеллектом игра с единоборствами, по воплощению — нечто абсолютно фантастическое и невероятное. Сюжет в кратком пересказе сводится к следующему: хороший робот поочередно избивает много плохих роботов. Все. Но вот недавно появилась демонстрационная версия, где противников всего двое... Быстрая, ошеломляюще качественная графика SVGA; созданные в редакторе трехмерных объектов интерьеры и сами роботы-бойцы. Кстати, создатели игры заявляют, что фигуры некоторых роботов были сложнее по структуре каркаса, чем оживленные компьютерами динозавры из «Парка Юрского периода». Сама игра планируется к выходу в конце ноября, но не исключены и переносы срока выхода, как это уже случилось из-за трений между создателями игры и фирмой-продавцом.

Creature Shock, сработанный командой Argonaut (Virgin) (PC CD-Rom и CD-i), еще одна грандиозная игра (как мы надеемся), которая должна появиться к праздникам. It`s Future Today — да, на дворе 2023 год. Дела на старушке земле стали совсем плохи (см. Outpost, Aliens, Blade Runner, Syndicate — почему все думают, что после 2000-го года все будет так ужасно?). Корабль с колонистами летит осваивать новые планеты вглубь галактики. Все идет прекрасно, но пролетая Сатурн ... х-мм, вот что при этом случилось, вам и придется выяснить. Связь с кораблем потеряна, и вы отправляетесь на разборку с ..., ну с этими, как их там, — инопланетянами конечно. А вот как эти твари выглядят, вы себе даже представить не можете. Игра поражает своей реалистичностью, — ощущения лучше всего можно выразить фразой из 7-го Гостя: «feeling lonely!». Но у вас будет чем за себя постоять — действие является прекрасным образцом жанра shoot-`em-up (т.е. «стреляй их всех»). Что и рекомендуем делать.

Вслед за прекрасным воздушным симулятором TFX, который пользуется сейчас большим успехом как у нас, так и на западе, Digital Image Design (DID) уже заканчивает свой новый большой проект на CD — Inferno, который выйдет под маркой Ocean. Игра использует улучшенную версию графического 3D механизма, который был применен в TFX для создания впечатляющих визуальных эффектов. В основе игра также является футуристичным воздушным симулятором, но здесь вам придется много времени проводить, летая внутри громадных комплексов и тунелей, и преследуя врага. По примеру Wing Commander в промежутках между действием будет много анимации, рассказывающей сюжет. Так что если все будет без проблем, то мы сможем увидеть эту игру уже под Рождество.

Следите за нашими материалами.

Сергей ВОДОЛЕЕВ, Александр КУРИЛО.

SEGA MegaDrive 32X

(также именуемый Mars, MD-32)
* CPU: 2 SH 32-Bit RISC processors running at 23 Mhz * Co-processor: Motorola 68000 & Enchanced Video Digital Processor * Graphics: 16-Bit 32768 colours, 50000 polygons per second, texture mapping, hardware rotation and scaling. * Дата выпуска: Ноябрь 1994 года.
Впервые этот аппарат был представлен на CES в Chicago в 1994 году, но еще не в завершенном варианте. Он работает как апгрейд для MegaDrive 16 и вставляется прямо в слот для картриджа. Данный агрегат является параллельным (наравне с "Сатурном") проектом компании. Он более простой и с меньшими возможностями, чем Saturn, но зато заметно дешевле. К моменту публикации 32X должен появиться в продаже за рубежом и у нас. Так что посмотрим сами.
P.S. На днях нам стало известно о разработке комбинированного блока Genesis/32x (в одном "флаконе") под кодовым названием Neptune. Он планируется к запуску в конце 1995 года.





COMMODORE AMIGA CD-32

CPU: 32-Bit; 2Mb RAM, Features: 2xSpeed Multi-session CD-Rom Drive; CD Quality Stereo Sound; 24-Bit True Color; FMV Module optional. Amiga CD-32 появилась уже сравнительно давно, и сейчас довольно популярна на Западе, особено в Англии. В России эта система так и не обосновалась, хотя она обладает возможностями, благодаря которым вполне может конкурировать с «новичками». CD-32 совместима с CD-TV, одним из первых мультимедиа компьютеров семейства Amiga. Для нее имеется довольно широкий ассортимент игр, правда многие из них всего лишь конвертированы с флоппи версий. А так — вещь хорошая и многим фанатам Commodore может прийтись по вкусу.

PC ПРОТИВ TV GAME SYSTEM ИЛИ PC+

Вы никогда не хотели сыграть в Road Rush на 3DO? Или оттянуться в какой нибудь крутой arcade на Jaguar`e? А может вам нравится CD-i...
Вскоре это станет возможно для любого пользователя PC! Времена меняются. Теперь, когда PC стала основной и наиболее серьезной игровой платформой, производители всевозможных электронных игровых приставок начали задумываться о своих перспективах. В добавление к этому грядет новое по-

Jaguar(ATARI&SIGMA DESIGNS)

Процессор: 64-bit (13.3 Mhz)
Максимальное разрешение: 720x576
Количество цветов: 16.7 млн



Atari Jaguar предлагает нам 64-битную технологию, вкупе с двумя специальными чипами, называемыми Tom и Jerry (они поддерживают графические функции).
Это очень мощная система. Jaguar благополучно существует уже больше года. За этой системой стоят три таких имени, как ATARI, IBM (да-да, многие компоненты этой системы выполнены на заводах IBM) и SIGMA DESIGNS, — компания, сделавшая Reel Magic, а теперь получившая лицензию от Atari на разработку этого проекта. Подобных фактов уже достаточно, чтобы серьезно отнестись к перспективам Jaguar на PC. Карта будет совмещать чипсет Atari (включая Тома и Джерри, хе-хе) с видеосистемой от Reel Magic. Это при-

коление игровых систем, которые приблизились по уровню к лучшим персональным компьютерам, — им не хватает разве что клавиатуры и винчестера (впрочем, для SONY Playstation и Apple Pippin и это предусмотрено). Так что же будет: станут ли PC похожи на игровые машины или эти машины превратятся в PC? Все возможно. Идет интреграция игр. Теперь они разрабатываются на мощнейших комплексах на базе Silicon Graphics & PC, а затем, почти в неизменном виде их переносят на различные системы (только адаптируют под технические параметры). Mortal Combat практически ничем не различается на PC и на SEGA. Ну, разное количество цветов, ну, музыка где-то звучит получше, все остальное — то же. Технология создания Mad Dog McCree настолько проста, что его растиражировали на всех системах, имеющих CD драйв. Но далеко не все игры делаются под полный спектр имеющегося оборудования. И если пользователи PC имеют в своем распоряжении широчайший выбор серьезных симуляторов, RPG, adventure & strategy, то нам все же не хватает красивых arcade, beat`em`up, action & platform games с 3DO или Jaguar (использую английскую терминологию, т.к. в нашей, отечественной, в этой области большая путаница). Второй, и более перспективный путь — это интеграция аппаратных стандартов, и сделать это можно только на базе IBM PC! Здесь наметилось три основных конкурента, которые и будут в будущем бороться за наше расположение.

PC напрямую и полностью использующие его потенциал: MPEG технологию плюс real-time 3D... (Atari чипсет может обрабатывать 850 миллионов пикселей в секунду, а Reel Magic позволяет работать с полноэкранным высококачественным видео).

Карта будет подсоединяться к вашему графическому адаптеру через фютчер коннектор и сможет работать как под управлением DOS, так и под Windows.

Если говорить о программной поддержке (о чем заявили почти все ведущие разработчики игр), то вот только несколько игр, которые скоро появятся (или уже есть):

даст системе поистине безграничные возможности для поддержки новейших игр! Достаточно подключить Jag к вашему CD драйву и вы сможете играть в его родные игры (их уже более 50 наименований), так же как и для Reel Magic (более 90 наименований на конец года).

А в этом году уже можно предположить появление игр, поддерживающих Jag

ALIEN vs PREDATOR (Rebellion).

Похоже на DOOM? Нет. Лучше! Два старых друга встретились здесь для великолепного, но кровавого поединка. Дело происходит в грандиозных лабиринтах, прорисованных в true color & hiresolution.



Sony Play Station

CPU: 3000A 32-Bit RISC processor, running at 33mhz, Graphics: 24-Bit, up to 1.5 mln normal or 500000 texture mapped polygons per second! Rotate and scale up to 4000 8x8 pixel sprites in hi-res plus MPEG & JPEG support. * Features: 8Mb RAM, + RAM Cards (256K & more); 256Kb CD-Rom Cache; RS-232C Socket for multiple machines configuration. FMV optional. Дата выпуска: декабрь 1994.

Все больше новостей о суперпроекте фирмы SONY — игровой телеприставке PlayStation. Появившаяся в Японии в начале года в сопровождении 10 игр, система сейчас набирает темп по продажам. Причем уже сейчас можно предположить, что зто один из потенциальных лидеров, у которого есть все шансы опередить конкурирующие платформы... PlayStation также, как практически все новые системы, использует двухскоростной CD-ROM, но вот что реально делает зту малютку столь многообещающей, — так зто 32-битный RISC процессор и несколько специализированых графических чипов, которые вместе дают производительность до 500 MIPS (миллионов операций в секунду). Подобная скорость соизмерима с возможностями многих графических станций, хотя в это и сложно поверить применительно к телевизионой приставке. Добавте к этому 8Mb RAM для обработки видео, аудио и data, — и вы получите настоящего монстра (в очень небольшой коробочке). В последние месяцы более 160 компаний — разработчиков игр объявили о своей поддержки зтой платформы. Более 80 титлов уже находятся в производстве. Среди них такие громкие имена как Super Street Fighter II от Capcom, Ridge Racer и Cybersled от Namco, Raiden I & II, а также конверсия с игровых аппаратов — Parodius от Konami.



NINTENDO ULTRA - 64

Из-за отсутствия информации от Nintendo по зтой разработке мы можем полагаться только на слухи. А их ох как много... очень противоречивых (например говорят, что благодаря новым технологиям этот аппарат будет работать на частоте... — 500MHz!?). Поэтому объявляем конкурс — тот, кто сможет сообщить первым достоверную информацию по Ultra-64 (полные технические характеристики и точную дату выпуска) получит в Мультимедиа Клубе приз: бесплатный CD диск для PC или 3DO, плюс возможность испытать на себе системы VR (Виртуальная Реальность).


Мир достойный королей.
Компьютерная техника
любой конфигурации,
средства мультимедиа и игры на CD.
Компьютеры
ул. Героев-Пан
тел.: /095/496-6375, 49


КОРОНА

CHECKERED FLAG 2 (Rebellion). Очень похоже на знаменитые гонки Virtua Racing. Но еще круче и быстрей! Такое не увидишь даже на игровых аппаратах.

CRESCENT GALAXY.
Если кто помнит, как выглядел незабвенный R-Type, то вы меня поймете. Только добавте графику в true color и врагов, просчитаных на Silicon'е. А дальше все просто — летишь себе (слева направо), стреляешь.



KASUMI NINJA (Atari).
Классический beat`em`up, только несколько необычные герои. Очень много насилия, много крови.

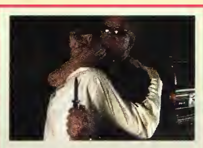


TEMPEST 2000 (Atari).

Классический arcade, — все реализовано очень красиво и эффектно (64-бит все-же).







RETURN TO ZORK (Activision).
Игра сделана под Reel Magic, в высоком разрешении. Сюжет все такой же, как и в PC версии, но теперь все очень похоже на фильм (и какой: прекрасная игра голливудских актеров и классический сценарий еще из стародавних времен, когда на экране ПК были только текстовые ходилки).

FLASH TRAFFIC (Tsunami).
Jim Walls — создатель знаменитого сериала Police Quest — предлагает вам мистический детектив с захватывающим сюжетом. О техническом исполнении даже не заикаюсь (надоело уже говорить про все новые игры: «цифровое видео! CD музыка! Real-time 3D анимация!» Хотя это радует. Ведь перед нами будущее).

CD - I (PHILIPS)

Процессор: 32-bit (12.5 Mhz)
Максимальное разрешение: 320x200
Количество цветов: 16.7 млн

CD-i (Compact Disk Interactive), разработанный компанией Philips, появился еще в 1991 году. Однако быстрого успеха этому аппарату добиться не удалось. И только сейчас, в свете новых веяний в области электронных развлечений он начал привлекать внимание.
CD-i совместим с нормальными музыкальными CD дисками (CD аудио стандарт в свое время был разработан в Philips). Также вы можете смотреть на нем DV фильмы (цифровое видео). И главное, на CD-i можно играть в игры. Так что это хорошая альтернатива cd аудио- и видеопроигрывателю, плюс прекрасная игровая ТВ приставка. Для CD-i уже есть более 100 дисков в продаже, еще больше планируется в ближайшее время. А несколько крупнейших киностудий (включая Paramount) активно взялись за перенос в DV формат фильмов, среди них назовем такие хиты, как Patriot Games, Star Trek VI или Hunt for the Red October. Также между Paramount и Philips заключено серьезное соглашение на разработку игр по кино-лицензиям, в т.ч. Star Wars & Jurassic Park. На поддержку CD-i подписались Virgin Interactive и Interplay, Psygnosis и US Gold. Все это, а также рекламная кампания на 7 миллионов долларов должны убедить пользователя, что вместе с CD-i он не останется без игр.
Карта CD-i PC должна быть готова к первому кварталу 1995 года. Остается только несколько вопросов: как CD-i PC будет смотреться на фоне конкурирующих продуктов и как реализуют его технически; кому из претендентов удастся выпустить подобную карту первым (на мой взгляд это очень важный момент) и ... всегда есть форс-мажорные обстоятельства (хмм, а если появится кто-то четвертый, например Sony PlayStation, или что-нибудь подобное — тогда держись, самое время играть на акциях этих компаний).

SEGA Saturn

* CPU: 2 x SH-2 32-bit RISC processors, running at 28 Mhz. * Memory: VRAM — 1.5Mb; Main RAM — 2Mb; Sound RAM — 512Kb; Buffer RAM — 512Kb; Boot ROM — 512Kb; * Graphics: Resolution — 352x224 or 640x224, 24-Bit True Color (16.8 mln palette) 32,000 onscreen; Sprites/polygons VDP1 chip, dual frame buffer (900000 polygons per second, texture mapping, four sprite levels plus full 8manipulation including transparency, scaling & Gourad shading); Backgrounds — VDP2 chip (5 planes, 2 rotation planes). * Sound: 16-bit 68EC000 CPU at 11.3 Mhz; Yamaha FH1 processor; FM, PCM, 44.1 Khz sampling frequency, 32 voices; DSP — 128 steps/44KHz. * Data Storage: 2Xi CD-Rom; Cartridge slot. * Дата выпуска: начало 1995 года .
Уже более года эта система привлекает пристальное внимание — ведь, если обещаниям SEGA можно верить хотя бы наполовину, то в скором времени мы сможем играть в игры, доступные раньее только на игровых автоматах. Интересно, что сначала параллельно «Сатурну» (с наличием только CD) лланировался выпуск «Юпитера» — аналогичной системы со слотом только под картридж. Однако по ряду причин проект Jupiter трансформировался в разработку Mars, теперь хорошо известного как 32X. Однако триумф SEGA заранее омрачен усилиями конкурентов, продвигающих на рынок собственные системы. Наибольшее расстройство вызывают, конечно, SONY PlayStation и 3DO. SEGA сделала первый шаг, форсировав презентацию проекта Saturn в Японии, однако наблюдатели сразу отметили, что практически нет еще готового пакета игр для Сатурна (он не совместим ни с какими другими системами SEGA), и вся рекламная компания строится на восхвалении Virtua Fighter. На подходе еще несколько наименований, однако основная масса разработчиков пока только

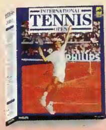




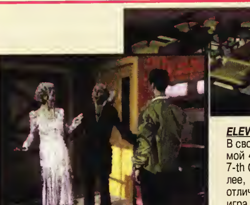


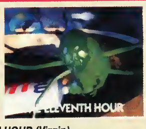
MAD DOG MCCREE (Philips).
Одна из самых известных в России PC-CD «стрелялок». Здесь вас ожидает все то-же действие a la shout`em`p, но с более совершенной графикой и звуком. Все остальные игры от American Laser Games будут также доступны на CD-i.

INTERNATIONAL TENNIS OPEN (Philips).
Просто теннис, но выполненый настолько фотореалистично, что вполне можно будет

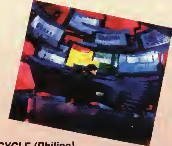


променять телетрансляцию Кубка Кремля на игру, и ведь интересней сыграть самому.





ELEVENTH HOUR (Virgin).
В свое время ради 7-th Guest я собрал домой 486-й мультимедиа компьютер. Ради 7-th Guest II можно купить и CD-i. Тем более, что на нем игра может значительно отличаться по качеству от PC версии. Это игра номер 1! Не прозевайте ее на PC, 3DO, Jag или том же CD-i!!!





BURN CYCLE (Philips).
Смесь кино и быстрой action видеоигры на тему cyberpunk. Очень сильный триллер, который понравится всем любителям Si-Fi.

NFL HALL OF FAME (Philips).
Создайте вашу футбольную команду из лучших игроков лиги, а затем — ACTION! Все просто и очень красиво.

THUNDER IN PARADISE (Philips).
Адаптация популярного в США ТВ сериала с тем же названием. Ваша миссия — выследить сумашедшего ученого и киборга, который захватил любимую девушку. Тривиально? Да. Но здесь вы сами будете учавствовать в событиях, поэтому не улыбайтесь столь беспечно.

наблюдают и выжидают... Мне кажется, что SEGA опоздала. Пока она превозносит свою 32-битную технологию, мы уже почти год играем в 3DO и ждем ее 64-битного варианта. PlayStation будет по скорости обработки 3D графики несколько опережать Saturn. Скоро узнаем что-нибудь и об Ultra-64. Однако у архитектуры Saturn есть свои плюсы: прекрасная обработка 2D объектов, позволяющая создавать совершенные аркейд игры; отличный звуковой чип от фирмы Yamaha. Конечно, никто не стоит на месте, и SEGA имеет очень серьезную базу для дальнейшей борьбы. Совместно со своими партнерами (Yamaha — звуковые чипы, JVC — CD-Rom драйв & Hitachi — основной CPU: SH-2), с которыми, кстати, SEGA поделилась всеми лицензиями, компания разрабатывает новую 64-битную архитектуру. Плюс к этому все три партнера должны вскоре выпустить свои версии Saturn (JVC уже презентовала V-Saturn) и совместно начать его раскрутку.

NEC FX-32

Японская фирма NEC, создавшая популярную 8-битную приставку PC Engine, также вступила в гонку за лидерство на рынке будущего — новых 32-битных игровых систем. Рабочее название проекта — FX-32. Но, возможно, к моменту выхода журнала в свет оно изменится. Машина создана в основном на элементной базе PC Engine Duo, но может воспроизводить полноэкранную анимацию со скоростью 30 кадров/сек. FX использует JPEG вместо MPEG для видеокомпрессии, что дает более четкое изображение. Это интересное решение, и время покажет, какие преимущества оно принесет. До запуска системы в продажу осталось совсем немного времени — так что следите за новостями.



3DO (3DO & Creative)

Процессор: 32-bit RISC (15.5 MHz)
Максимальное разрешение: 786x560
Количество цветов: 16.7 млн

Creative Technology — компания, хорошо известная как один из крупнейших производителей мультимедиа компонентов — достигла соглашения с 3DO по поводу разработки 3DO «бластера», который подключается в свободный слот вашего PC, и — пожалуйста — игры 3DO на вашем мониторе. Широкая продажа этого устройства начнется уже в январе нынешнего года.



3DO — это открытый аппаратный стандарт для электронных интерактивных игр, разработаный компанией с одноименным названием. Ему могут следовать любые производители, поэтому многие крупные электронные компании уже заявили о своей поддержке данной платформы: Electronic Arts, AT&T, Panasonic, Gold Star, Time Warner и MCA; в скором времени присоединятся многие другие (в т.ч. ожидают решения Amstrad). Вообще, в открытости этого стандарта заключена очень большая привлекательность. Благодаря такой схеме маркетинга может произойти то же, что и с IBM совместимыми компьютерами — появится большое количество производителей, и благодаря конкурентной борьбе аппаратное и програмное обеспечение для 3DO будет лучше, а стоить — дешевле чем аналогичные продукты для Jag или CD-i. Поэтому мне кажется, что 3D0 имеет наилучшие шансы на победу.

Это очень мощная CD система. В ее сердце находится 32-битный RISC процессор, плюс к этому совершенная архитектура с использованием специальных чипов и алгоритмов для быстрого перемещения и генерации полигонов и текстуры. Ох, нельзя забывать 16-битный звук с использованием Dolby системы. Дополнительно можно подсоединить модуль цифрового видео (FMV). Из названия — 3DO Interactive Multiplayer — следует, что игроков может быть много (к самому аппарату присоединяется до 8 геймпадов). Планируется, что 3DO сможет работать в сети, в т.ч. и через разрабатываемые сейчас системы кабельного интерактивного телевидения! Какие из этих замечательных возможностей реализованы и для PC версии, пока еще точно неизвестно, но я надеюсь, что Creative не подведет (только плохо будет, если они поставят на карту свой SB16 и обязуют нас пользоваться определенной моделью CD-Rom драйва). Перечислять игры для 3DO можно долго, уже сейчас они неплохо представлены в России. Вот только некоторые, на мой взгляд лучшие (а начиная со следующего номера мы планируем публиковать материалы по 3DO играм регулярно).



FIFA INTERNATIONAL SOCCER (Electronic Arts).

Да! Это все та же знаменитая игра, но только для 3DO. И здесь она смотриться лучше всего! Лучшая графика, захватывающее действие и реальное звуковое сопровождение, оцифрованное на Мировом Чемпионате 1990-го года. Не обязательно быть футбольным фанатом, чтобы заинтересоваться данным продуктом Electronic Arts.







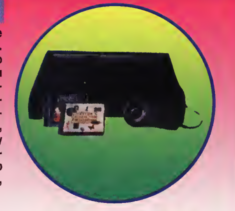


ROAD RASH (Electronic Arts).

Великолепные мотоциклетные гонки. Сделаны филигранно, с очень реалистичной и быстрой графикой, отличной музыкой и большой долей юмора. В отличие от других подобных игр здесь вы имеете некоторую свободу в перемещении — можно выезжать за обочину дороги, выбирать себе альтернативные ответвления трассы и т.п. Во всей игре прослеживается ярко выраженная панковская тема (не зря в комплекте идет музыкальный диск с записями многих известных групп андеграунда, в т.ч. Sound Garden). Много прекрасного видео, причем я впервые увидел настолько совершенно отработанные видео-клипы (все тех же групп) на электронной системе. Из темы выжато все, — здесь есть свой сюжет, свои герои, бегство от полиции, драки на мотоциклах, головокружительные виражи, а иногда и жертвы ДТП. Рекомендую. Эта игра беспорный хит сезона. Уж только ради нее стоит обзавестись 3DO.

PHILIPS CD-I

Philips (Magnavox) объявил о выпуске двух новых моделей CD-i: 450 и 550. Благодаря существенному снижению цен и активной рекламной компании шансы CD-i на успех значительно повысились. 450 модель является базовой — только для игр, а в 550 поддерживается MPEG Digital Video. Видимо, уже в начале этого года война между новыми игровыми стандартами достигнет своего апогея, — ну а мы только выигрываем от этого: цены все ниже, качество лучше и игрушек больше!



NEO-GEO CD

На последней выставке в Токио была представлена также новая модификация довольно известного продукта фирмы SNK — система Neo-Geo CD. В прошлом эта игровая приставка была доступна только немногим — в основном из-за высокой цены... Она одна из первых (еще три года назад) преподнесла счастливым владельцам возможность играть в игры с сумасшедшей графикой (65.000 цветов) и прекрасной музыкой. О лазерный дисках тогда начали только поговаривать, а картридж с игрой для Neo-Geo (емкостью мегабайтов этак пятьдесят) стоил около 300$. Поэтому подобные развлечения были уделом избраных, мы же довольствовались кто чем: ZX Spectrum, Atari, или, если очень повезло, — IBM PC-AT с VGA! ... OK — хватит ностальгии, хотя прекрасные это были времена, старожилы вспоминают их также, как хиппи свои 60-тые. Теперь все меняется, новые технологии делают мечту реальностью, а нам остается только выбирать — что и как. Новая система, что явствует из названия, полностью базируется на CD и не совместима со старыми картриджами. Но благодаря новому RISC процессору ее характеристики значительно улучшились и она может составить серьезную конкуренцию приставке Saturn от SEGA. Грешно злорадствовать, — однако сразу же после завершения презентации Neo-Geo CD представители SEGA срочно удались на внеочередное совещание.





OFF-WORLD INTERCEPTOR (EA).

Как всегда графически совершенные offroad гонки, в которых вы преследуете преступников на фоне разнообразных природных ландшафтов. Все просчитывается в реальном времени, благодаря RISC процессору, чем 3DO и славится.







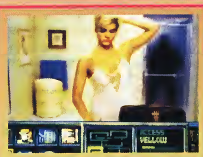
WAY OF THE WARRIOR (Universal Interactive Studios).

Фактически это все тот же Mortal Kombat все той же компании Midway (какой только по счету? 2.5? 3? 3 1/3?). Также, как и «Дум», «Смертельный поединок» вызвал к жизни целую армию игр-эпигонов, которые стали появляться чуть ли не ежедневно и разнит которые лишь внешний облик героев, да декорации. Однако, в этом ряду Way of the Warrior отличается в лучшую сторону. И заметно. Игра превосходит прообраз и качеством графики, и разнообразием сценических площадок.



TWISTED (EA).

Примите участие в этом смешном телевизионном шоу, на протяжении которого вам придется решать различные задачи и головоломки. В игре очень много своеборазного, иногда даже шокирующего юмора.



NIGHT TRAP (EA).

Своего рода интерактивный фильм-»ужастик» a la 50-е. Эту игру считают довольно кровожадной, т.к. по ходу действия вампиры нападают на бедных беззащитных детей, но мне кажется, что реального натурального насилия в игре не присутствует. А так она достаточно занимательна и должна вам понравиться.

APPLE PIPPIN

* CPU: 64-bit RISC processor (PowerPC 603), running at 66 Mhz. * Memory: 6Mb System & Video; Additional 1,2,4 & 8Mb expansion cards; 4Mb ROM; SRAM. * Graphics: 8-bit & 16-bit video support; NTSC & PAL composite, S-Video & VGA (640x480); MPEG Video optional. * Sound: Dual Stereo16-bit output/input. * Data Storage: 4Xi CD-Rom. * Дата выпуска: конец 1995 года.

Apple пытается продолжить борьбу за души и кошельки пользователей, неотвратимо дрейфующих в сторону PC. И вот новость, почти сенсационная — Apple приступил к разработке игровой системы Pippin, планируя ее как промежуточный вариант между TV приставкой нового поколения и стандартным компьютером. Для него будет предусмотрена возможность подключения винчестера, мыши, клавиатуры и т.п. Интерфейс пользователя будет организован на стандартных интерактивных манипуляциях с помощью геймпада. Однако, по признаниям разработчиков, в нем не предусмотрены специальные чипы для обработки графики, необходимые новому поколению игр. Все будет возложено на основной CPU, а в результате производительность станет ниже, чем у сегодняшних 3DO или PlayStation. Вопрос совместимости тоже актуален — Pippin сможет частично работать с программами для «Мака», но большинство из них потребуют конвертации. И главное — время. Поздно спохватившись, Apple врядли в силах сделать существенный прорыв, чтобы опередить конкурентов, не сможет он конкурировать и по ценам (предполагемая цена 500 $).





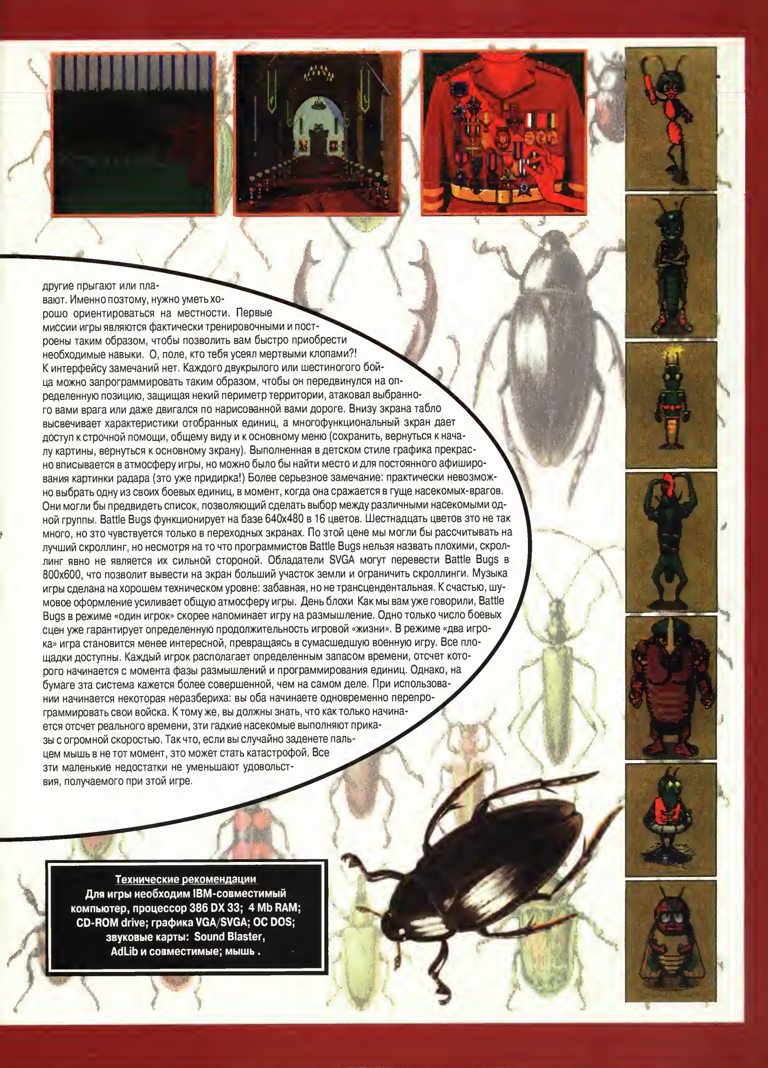
BATTLE BUGS

Армии насекомых, которые сражаются друг с другом за остатки пикника: самая забавная военная игра года! Это почти шедевр! В предыдущем номере мы уже сказали несколько добрых слов об этой неординарной игре. Но, полагаем, она заслуживает того, чтобы на нее обратили внимание не только ценители юмора и боевых стратегий. С самого начала надо предупредить вас: и не думайте начинать партию Battle Bugs, не имея под рукой приличного количества съестных припасов. При виде такого количества сэндвичей, кетчупа и банок с чили у любого нормального человеческого существа начинается процесс слюноотделения. Кстати, здесь вы не найдете и следа человеческих существ. И, несмотря на это (а, может, благодаря?) Battle Bugs в довольно однообразном ряду военных игр - это просто глоток свежего воздуха (правда Battle Bugs находится где-то посередине между военной игрой и игрой на сообразительность типа Леммингов или Incredible Machine). Наши кровососущие меньшие братья и сестры

Добро пожаловать в симпатичный и красочный мир наших меньших братев! Хотя мы наверное поспешили назвать его симпатичным. Оказавшись лицом к лицу с бандами злобных богомолов, тучей скачущих блох или ужасным жуком-носорогом, вы поймете, что ВВ и «Пчелка Майя» - это не одно и то же. Итак представляем: Battle Bugs содержит более 56 батальных сцен: угол накрытого стола, скатерть с остатками пикника, холодильник - места действия разнообразны, но все они полны ловушек. Перед битвой таракан-генералисимус проводит брифинг, где разъясняются цели предстоящей миссии. Речь может идти о полном уничтожении сил противника, но чаще ставятся более сложные задачи: любой ценой удержать или захватить ключевые позиции, такие, например, как пиццу или кусок пирога. Разумеется, время для прохода уровня ограничено, но вы в любой момент можете прервать счет, чтобы подумать и спрограммировать действия своих войск. Вперед, на кусок салями! Ну что ж, поговорим об этих прелестных животных. Среди них есть такие, которые пищат, зудят, а есть, которые жужжат. Более 22 различных боевых единиц со своими бонусами для атак и для защиты, очками жизни и особенными характеристиками. От муравья, который бросает бомбы из клопов, испускающих удушливый запах и до шмеля, который служит транспортом. Графика игры действительно хороша, и для каждого насекомого выбрана своя особенная анимация и шумовое оформление. Поскольку для каждой из миссий вам будет выделена вполне определенная армия, каждый раз нужно выбирать подходящую тактику, чтобы как можно лучше использовать этот боевой потенциал. Но, практически во всех случаях есть главное правило - начинать атаку с боевой единицей, у которой наиболее сильная защита, а затем вводить более слабые войска с целью добиться численного превосходства. Дело осложняется тем, что ваши армии неоднородны: одни бойцы летают,







другие прыгают или плавают. Именно поэтому, нужно уметь хорошо ориентироваться на местности. Первые миссии игры являются фактически тренировочными и построены таким образом, чтобы позволить вам быстро приобрести необходимые навыки. О, поле, кто тебя усеял мертвыми клопами?! К интерфейсу замечаний нет. Каждого двукрылого или шестиногого бойца можно запрограммировать таким образом, чтобы он передвинулся на определенную позицию, защищая некий периметр территории, атаковал выбранного вами врага или даже двигался по нарисованной вами дороге. Внизу экрана табло высвечивает характеристики отобранных единиц, а многофункциональный экран дает доступ к строчной помощи, общему виду и к основному меню (сохранить, вернуться к началу картины, вернуться к основному экрану). Выполненная в детском стиле графика прекрасно вписывается в атмосферу игры, но можно было бы найти место и для постоянного афиширования картинки радара (это уже придирка!) Более серьезное замечание: практически невозможно выбрать одну из своих боевых единиц, в момент, когда она сражается в гуще насекомых-врагов. Они могли бы предвидеть список, позволяющий сделать выбор между различными насекомыми одной группы. Battle Bugs функционирует на базе 640x480 в 16 цветов. Шестнадцать цветов это не так много, но это чувствуется только в переходных экранах. По этой цене мы могли бы рассчитывать на лучший скроллинг, но несмотря на то что программистов Battle Bugs нельзя назвать плохими, скроллинг явно не является их сильной стороной. Обладатели SVGA могут перевести Battle Bugs в 800x600, что позволит вывести на экран больший участок земли и ограничить скроллинги. Музыка игры сделана на хорошем техническом уровне: забавная, но не трансцендентальная. К счастью, шумовое оформление усиливает общую атмосферу игры. День блохи Как мы вам уже говорили, Battle Bugs в режиме «один игрок» скорее напоминает игру на размышление. Одно только число боевых сцен уже гарантирует определенную продолжительность игровой «жизни». В режиме «два игрока» игра становится менее интересной, превращаясь в сумасшедшую военную игру. Все площадки доступны. Каждый игрок располагает определенным запасом времени, отсчет которого начинается с момента фазы размышлений и программирования единиц. Однако, на бумаге эта система кажется более совершенной, чем на самом деле. При использовании начинается некоторая неразбериха: вы оба начинаете одновременно перепрограммировать свои войска. К тому же, вы должны знать, что как только начинается отсчет реального времени, эти гадкие насекомые выполняют приказы с огромной скоростью. Так что, если вы случайно заденете пальцем мышь в не тот момент, это может стать катастрофой. Все эти маленькие недостатки не уменьшают удовольствия, получаемого при этой игре.

Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор 386 DX 33; 4 Mb RAM; CD-ROM drive; графика VGA/SVGA; ОС DOS; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib и совместимые; мышь .





Немного истории

Год 2022

Город Кемо считается жемчужиной запада и центром мира по производству летающих автомобилей, так называемых ховеркаров. Как и в каждом огромном городе, в Кемосити очень остро стоит проблема роста преступности, которая растет в геометрической прогрессии. Денег на борьбу с ней не хватает, полиция бессильна. Правительство ищет выход из создавшейся ситуации.



Год 2026

Преступность полностью вышла из-под контроля, теперь она хозяйка города. Экономика почти не развивается. Единственной возможностью выжить для жителей города становится торговля и операции на черном рынке.

Год 2029

Огромная корпорация «Omnicorp» заявляет о том, что она создала проект, который сможет очистить Кемо от преступности. Анонсируется проект «К».

Год 2030

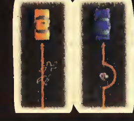
Начато строительство огромной бетонно-пластиковой стены толщиной 5 метров и высотой 10 метров вокруг города. Корпорация заявляет, что стена строится только для того чтобы контролировать вход и выход людей из города, и что любой желающий сможет спокойно войти и выйти из города.

Год 2031

Строительство стены близится к завершению. Только нескольким счастливчикам удалось выбраться из города. Город захлестнула паника.

Год 2032

3 Июня единственный выход из города наглухо закрыт. Проект «Карантин» заработал на всю мощь. Кемо стал городом-тюрьмой. Заключенными стали не только городские преступники и все жители города, но и все преступники со всей страны.



Год 2043

«Omnicorp» решает использовать специальное лекарство «Hydergine 344» на жителях города Кемо, которое должно уничтожить у них гены преступности. Решено добавить «Hydergin 344» в питьевую воду.

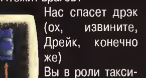
Год 2045

Неожиданно для создателей «Hydergin'a», лекарство, смешиваясь с водой, образует вирус, который вызывает у людей, пивших воду, психическое расстройство. Более половины населения становится сумашедшими убийцами, желающими только одного — смерти ближнего.

Год 2047

Вирус распространяется.

Но должен ведь быть человек, который спасет жителей и уничтожит врагов?



Нас спасет дрэк (ох, извините, Дрейк, конечно же)

Вы в роли таксиста по имени Drake Edgewater должны возить людей, зарабаты-

вать деньги, покупать разное оружие и чинить свою машину. Да, чуть не забыл, вы должны еще и умудриться выжить в городе Кемо, где каждый пешеход и водитель пытается убить вас, поскольку в результате экспериментов над водопроводом большая часть населения превратилась в кровожадных безумцев и нападает на все, что движется, будь то человек или автомобиль. Поэтому и такси несколько видоизменено: на крыше стоит многоствольная пушка, на капоте — огнемет, на бампере — дисковая пила или подрывное устройство, плюс мелочь вроде брони, реактивных ускорителей, спаренных пулеметов, ракетных установок и мин (правда все в этом мире стоит денег). Поэтому этот монстр, обладающий огневой мощью тяжелого танка, должен развозить пассажиров и иногда выполнять мелкие поручения, за выполнение которых водителя награждают паролем для прохода в следующую часть города. Помимо этого вы должны выполнять миссии Сопротивления, которое борется с корпорацией «Omnicorp» и в финале вам, возможно, удастся выбраться из города Кемо на волю. Город разбит на пять уровней, для входа на каждый необходим пароль, который вы получите выполнив семь миссий сопротивления. Тяжело? Но обязательно надо справится... Начиная игру — помните, что мир вокруг вас довольно реален. Когда оказываешься в кабине своей машины — то первым делом начинаешь носится по улицам города, растреливать автомобили и давить прохожих. Это довольно быстро приедается и возникает вопрос — что делать дальше. Ответ прост: сосредоточтесь и приготовьтесь к борьбе на выживание. Здесь нет места авантюрам и бесмысленнымм гонкам. Бензин, боеприпасы и ремонт вашего авто — за все надо платить наличными. Заработать их можно только одним способом — как такси. Ищите клиентов и старайтесь выполнять их рожелания. Копите деньги и докупайте оборудование для машины — она ваш едибнтственный помошник в этом кровавом городе. И собирайте любую информацию. Не упускайте мелочей. Каждый собеседник — это еще один шаг к пониманию секретов города. Вот и все, а остальные 99% игры — это сумашедшие виражи по улицам мегаполиса, разрывы гранат и пулеметные очереди. GET READY!



Если коротко, то эту игру можно определить, как «Doom на колесах». Графика просто великолепна, плюс очень реалистичное озвучивание. Отличный сюжет, чем-то похожий на старую добрую игру Death Track и весьма смахивающий на забытый уже фильм «Побег из Нью-Йорка» с Куртом Расселом в главной роли. Эта игра просто подарок для любителей кровавого action. Она поддерживает почти все звуковые стандарты (Sound Blaster, Gravis UltraSound, Roland), правда хотелось бы побольше музыки, а то в игре вокруг вас все время раздаются только крики и стрельба. Похоже, эта игра серьезно претендует на звание лучшей игры года. Теперь немного подсказок по игре.





Quarantine не работает с EMM386 или QEMM, так что не забудьте отключить менеджер памяти. Если у вас компьютер 386SX/DX, то все будет «тормозить», для устранения этой неприятности понизьте качество графики, нажав кнопку Q. Вы можете подпрыгивать на своем такси кнопкой Z. Вызов карты производится кнопкой M. На карте: красный квадрат — оружейный магазин, зеленый квадрат— мастерская, синий квадрат — лифт на следующий этап. Нажав ESC вы выйдите в меню, где сможете сохранить или загрузить записанную игру.

Николай **БЕДНЯКОВ**

Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор не ниже 386 DX 33; 4 (лучше 8) Mb RAM; CD-ROM drive; графика VGA/SVGA 1 Mb VLB; OC DOS; и совместимыезвуковые карты: Gravis Ultrasound .

METALTECH:

Создать хороший имитатор реальной боевой машины не так уж просто. Автору приходится разрываться между точным воспроизведением существующего сложного управления и упрощением его до такой степени, чтобы игра не была слишком занудной. Еще более сложная задача возникает перед тем, кто берется за создание абсолютно фантастического объекта, вроде многометрового боевого робота HERC (производное от Hercules), главного героя игры «EarthSiege».

Сама по себе тема имитации человекообразных стальных титанов, оснащенных колоссальной огневой мощью и сражающихся между собой, не так уж и нова. Ветераны припомнят популярную года четыре назад игру MechWarrior и более позднюю Ultrabots. Но возможности компьютеров постоянно развиваются и открывают новые возможности, да и тема далеко не исчерпана. Поэтому фирма Dynamix взялась за сериал MetalTech. EarthSiege стал первой частью этого сериала, до конца 1994 года должна выйти еще одна часть.



По сюжету игры, человечество своими руками создало свою величайшую опасность в лице Кибридов — машин нового поколения. Кибриды оснащались искусственным интеллектом для точного выполнения опасных задач. Не следовало только учить Кибридов сражаться...

И настал день, когда Кибриды повернули полученные ими знания против своих создателей и задумали стать хозяевами планеты. Человечеству в этих планах места не оставалось. Началась жестокая война на полное уничтожение. Вооруженные силы Земли были сокрушены неожиданным ударом, остались только разрозненные партизанские силы Сопротивления. В такой оперативной обстановке и начинается ваша служба в рядах Сопротивления. Вам предстоит своими талантами изменить ход войны — нанести ряд болезненных ударов по важным кибридским объектам, добыть новую технологическую информацию для производства передовых моделей роботов и нового оружия. В итоге ваш успех должен стать успехом всего человечества.



В EarthSiege великолепно использована вычислительная мощь современной машины. Тщательнее всего авторы подошли даже не к созданию эффектных окружающих пейзажей, хотя и они смотрятся вполне достойно — по небу бегут облака, земля имеет разнообразную поверхность, не говоря уже о разнообразных природных условиях и климате. Лучше всего в EarthSiege синтезированы изображения роботов. Все движения довольно реалистичны и приятны. Что может принести большее удовольствие пилоту боевого робота, чем вид рассыпающегося от меткого попадания Кибрида? Сначала отлетают мелкие куски брони, потом начинаются взрывы внутри, но робот еще двигается. Вот очередным выстрелом противнику отрывает руку или часть корпуса, и вы видите, как она отваливается и падает на землю. Наконец, последний взрыв оставляет от робота две ноги, которые продолжают стоять на месте. Впрочем, возможны и другие варианты, они зависят от выработанной боевой тактики.

Эффектно используется технология комбинированного синтеза: сначала объект создается как совокупность многогранников, а потом его поверхность покрывается «текстурами» — картами закраски. В результате владельцы компьютеров с 8 Мб памяти могут видеть камуфляжную окраску на своих и вражеских роботах.

Технология в игре не стоит на месте. Как уже говорилось, успешное выполнение разведывательных миссий позволяет строить новые модели ро-

Технические рекомендации
Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор не ниже 486 DX 33; 4 (лучше 8) Mb RAM; CD-ROM drive; графика VGA/SVGA; ОС DOS; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Gravis Ultrasound и совместимые; мышь.

ботов и оснащать их новым оружием. Значит ли это, что старые роботы пригодны только на слом? Вовсе нет. Иной раз слабенький, но быстрый робот способен выполнить задачу, с которой не справится бронированный монстр. Он быстро прорелить ногу, и он грохается на землю и навсегда выходит из боя. Поэтому бывает разумно сосредоточить огонь оружия на одной ноге, постоянно подправляя прицел с учетом движения противника. На выбор тактики также сильно влияет оснащение робота оружием; комплект из лазеров и автоматических пушек диктует совсем другую тактику, нежели использование ракетных установок.

EarthSiege выгодно отличается от своих предшественников разнообразием противников. Здесь враги не только ходят по слишком поздно, когда вся энергетическая защита снесена и повреждения идут прямо в структуру вашего робота. На скиммерах перечень врагов не кончается. Есть еще ползающие автоматические мины в виде паучков, они стараются подобраться поближе и взорваться у вас под ногами. Немалые хлопоты могут доставить и стационарные башни с установленным на них вооружением; они скорострельны и мощны, стоит зазеваться и подойти близко —беда немину-

EARTHSIEGE

шмыгнет мимо врага, уйдет от преследования за счет превосходства в скорости и сделает то, что требуется по заданию.

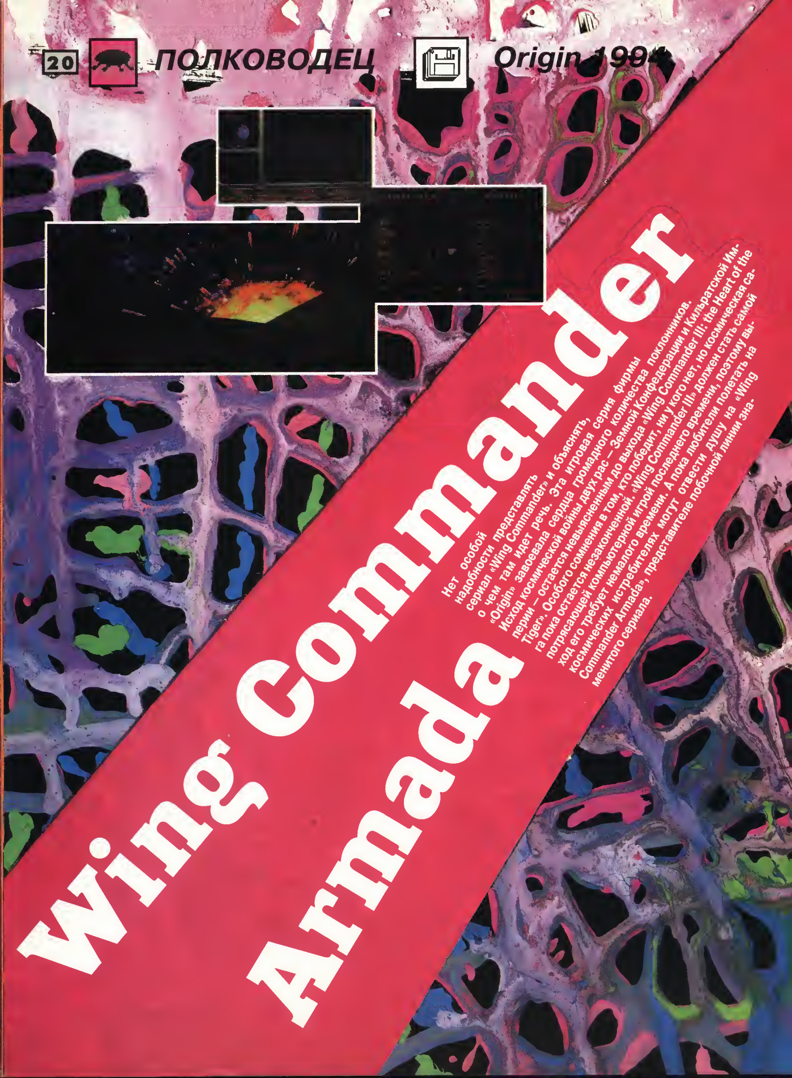
Конечно, от вашего боевого мастерства зависит много, но в некоторых миссиях численное превосходство противника становится слишком явным. Тогда вам на помощь приходит ваш небольшой отряд — еще три человека. Сражаются они не очень здорово, но хотя бы могут отвлечь на себя внимание противника и дать небольшую передышку.

Все оснащение отряда роботами и вооружением, а также ремонт поврежденных в бою роботов происходит на основе «хозрасчета». Из боя вы приносите некоторое количество трофеев (попросту говоря, запчастей) и захваченного оружия. Трофеи используются для строительства новых роботов и для ремонта уже существующих.

Что касается тактики боя, то здесь однозначные советы вряд ли подойдут. Каждый сражается так, как ему больше нравится. Однако не следует забывать, что самым уязвимым местом робота становятся ноги. Отстрели роботу одну руку — он еще способен сражаться. Стоит отстземле, но и атакуют с неба. Скиммер — хрупкий и небольшой летательный аппарат, он сбивается одним-двумя выстрелами, если задрать голову и включить режим отслеживания цели. К сожалению, время бывает жизненно важно, и расходовать драгоценные секунды на скиммер бывает просто нельзя. Поначалу кажется, что повреждения от него невелики и на скиммер можно просто не обращать внимания; осознание неприятной истины происходит ема. К счастью, башни можно довольно просто расстреливать издали.

Многие миссии могут с первой или второй попытки показаться абсолютно нереальными и невозможными для прохождения. Это впечатление рано или поздно исчезает, просто во многих миссиях есть «изюминка», неочевидный тактический ход или прием. EarthSiege требует от игрока настоящего искусства боя, умения быстро реагировать на меняющуюся обстановку и координировать действия своего отряда.




20 ПОЛКОВОДЕЦ
Origin 1994
Wing Commander
Armada
Нет особой
надобности представлять
сериал «Wing Commander» и объяснять,
о чем там идет речь. Эта игровая серия фирмы
«Origin» завоевала сердца громадного количества поклонников.
Исход космической войны двух рас – Земной Конфедерации и Кильратской Им-
перии – остается невыясненным до выхода «Wing Commander III: the Heart of the
Tiger». Особого сомнения в том, кто победит, ни у кого нет, но космическая са-
га пока остается незаконченной. «Wing Commander III» должен стать самой
потрясающей компьютерной игрой последнего времени, поэтому вы-
ход его требует немалого времени. А пока любители полетать на
космических истребителях могут отвести душу на «Wing
Commander Armada», представителе побочной линии зна-
менитого сериала.

Приятно сознавать, что создатели любимых игр стараются все время использовать самые новые компьютерные технологии и выжимать из машины все, лишь бы нам, игрокам, было хорошо. Качество изображения боев в космосе совершенствуется от игры к игре. Количество кадров, отведенных для показа космического истребителя в различных ракурсах, по сравнению с «Wing Commander I», увеличилось в несколько раз. Все изображения перемещаются на редкость плавно и красиво, можно с уверенностью заявить, что лучшей графики ни в одной игре сериала пока не было. Учтено множество мелочей. Большой эффект, например, производят попадания в защитное поле истребителя — от голубоватой вспышки вокруг истребителя на мгновение растекаются разряды энергии. Взрывы, завершающие карьеру неудачливого пилота, были созданы фирмой «Origin» с помощью реальных взрывов, записанных на видеопленку при большой скорости. По сравнению с предыдущими играми сериала появился целый ряд принципиально новых возможностей. Для начала, немного изменилась сама концепция. «Wing Commander Armada» не обладает вообще никаким сюжетом, даже самым примитивным. Есть только процесс. В режиме «Gauntlet» происходит обычный космический бой с все более мощными силами противника; это смотрится красиво, но вряд-ли заслуживает особого внимания. Гораздо больше удовольствия вы получите от режима «Armada», в котором смешались стратегическое планирование и сражения групп истребителей в режиме имитации. Задачей каждого игрока является обнаружение авианосца противника и его уничтожение. Наконец, истинные фанаты оценят «Campaign»; здесь масштабность и размах действий возрастает во много раз, зато и затраты времени на партию становятся невообразимыми. По жанру такие военные кампании близки к военно-стратегическим играм, в которых требуется управлять ресурсами. Экономическая подоплека дела несложна и занимает не такую уж большую долю игрового времени. Каждый из соперников располагают одним космическим авианосцем и парой легких истребителей. Их задача состоит в исследовании сектора космоса (или нескольких секторов в режиме «Campaign») и освоении планет. На каждой планете можно строить сооружения нескольких видов: шахты для добычи ресурсов, верфи для производства космических истребителей и цитадели для защиты планет от нападения.

Игрок может выбирать любую из двух сражающихся сторон: руководить войсками Конфедерации или Империи. Назвать такую возможность абсолютно новой нельзя — нечто подобное было реализовано в игре «TIE Fighter», но пока что подобная «смена угла зрения» встречается нечасто.

В последнее время появился большой спрос на игры, позволяющие принимать участие двум или более игрокам сразу с помощью локальной сети, модема или обычного «нуль-модема», кабеля, соединяющего компьютеры через COM-порт. Человек как партнер намного интереснее компьютера, он более коварен и непредсказуем, но имеет и свои, чисто человеческие слабости, которыми нужно умело пользоваться. В «Wing Commander Armada» такая поддержка присутствует. Наконец-то появилось средство для объективного решения бесконечных споров на тему «кто круче играет в «Wing Commander».

Знатоки «Wing Commander» немедленно отметят появление новых типов кораблей. У каждой стороны на вооружении стоит пять базовых моделей, от самой легкой и простой в производстве до мастодонтов вроде «Горана» или «Баньши». Само собой, во время боя оформление кабины отличается для разных типов истребителей и в зависимости от того, за какую сторону вы сражаетесь. Работающие верфи исправно шлют в космос все новые и новые войска, и через некоторое время происходят первые столкновения на границах освоенных пространств. Исход боев может решаться непосредственной имитацией сражения, где вы можете управлять одним из истребителей своей группы, в то время, как остальные сражаются под руководством компьютера. В случае, когда пилотируемый вами истребитель разлетается на куски, можно с ходу перепрыгнуть в другой истребитель группы и продолжать. Если вы не очень склонны к проведению такого рода боев, то можете поручить оценку результата боя компьютеру. Такой способ экономит время, но против него есть два веских аргумента: во-первых, тем, кто не любит такие имитаторы, лучше вообще не садиться за эту игру, и во-вторых, компьютер не учитывает мастерства реального пилота. Играя против компьютера, даже самый легкий земной истребитель «Эрроу» при достаточном мастерстве пилота без проблем расправится с кильратским шестипушечным монстром «Горан» (с соперником-человеком такие фокусы уже не проходят). При компьютерной оценке результата боя у «Эрроу» не было бы никаких шансов.

Чтобы победить в «Wing Commander Armada», нужно выследить и уничтожить вражеский авианосец. Сам по себе авианосец сражаться не может, и, оставленный без эскорта истребителей, быстро становится добычей истребителей. Но выслеживание авианосца в глубинах вражеской территории отнюдь не является простым делом, ведь игроки понятия не имеют, где находится противник до соприкосновения на соседних планетах.

Режим «Campaign» предусмотрен, наверное, для самых заядлых фанатов. Одна партия длится так долго, что человеку «с улицы» ее просто не выдержать. Но где еще вы сможете испытать столь волнующие переживания от руководства эпической схваткой в космосе?

Сергей ВОДОЛЕЕВ (Фантом)



Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 DX 33; 4 (лучше 8) Mb RAM; графика VGA; ОС DOS; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Gravis Ultrasound; мышь, джойстик .

  **ПИОНЕР**  **Microprose 1994**

COLONIZATION

Сообщаем всем, кто еще не знает. В сентябре этого года фирма MicroProse Software, выпустила очередную игру —Colonization («Колонизация»).

История открытия и колонизации Нового Света — благодатная тема для игры подобного размаха. Здесь есть все — достаточно большой исторический период — с 1490 по 1800 гг., огромные неисследованные пространства, разнообразные и богатые природные ресурсы, многочисленные индейские племена и конкуренты-европейцы.

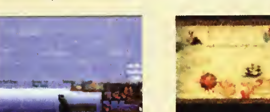
Действие в Colonization происходит на хорошо знакомой двумерной изометрической карте. Общее игровое поле имеет размер более 4000 минимальных квадратных сегментов, каждый из которых представляет собой определенный тип ландшафта. Карта Америки соответсвует историческим и географическим реалиям и в целом смотрится хорошо. Контуры переходят один в другой плавно, береговая линия выглядит естественно. Можно увидеть имитацию приливов и волн на морских просторах (к сожалению, это практически единственное применение визуальных эффектов). Если вас не устраивает Америка как плацдарм для проверки ваших способностей к освоению новых земель, можете в самом начале игры попросить компьютер сгенерировать случайный новый мир (опция Customize New World).

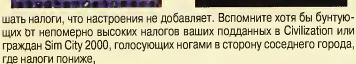
В качестве представителя одной из четырех традиционных для Microprose национальностей: англичан, французов, испанцев или датчан вы начинаете плавание по Западному морю в надежде открыть новые земли. Метрополия-мать дает вам этот шанс в виде каравеллы и время от времени будет поставлять вам несогласных с существующим режимом колонистов-диссидентов, а король-отец — грамоту с разре-

шением причислять все открытые земли к его короне и всячески способствовать его, короля, обогащению от этих земель. На этом вся помощь кончается.

ОТЧАЛИВАЕМ

Ступив на новую землю, вам, взрастившему и взлелеевшему беззащитные поначалу поселения, рано или поздно захочется создать свое собственное независимое государство. Конечно, вы будете поддерживать торговые отношения с метрополией, продавать там свои товары, закупать снаряжение и оружие и сманивать оттуда всех желающих начать новую жизнь за океаном. Хотя король до поры до времени смотрит на все ваши проделки сквозь пальцы, он не забывает постоянно повышать налоги, что настроения не добавляет. Вспомните хотя бы бунтующих от непомерно высоких налогов ваших подданных в Civilization или граждан Sim City 2000, голосующих ногами в сторону соседнего города, где налоги пониже,
— и побудьте в их шкуре. Впрочем, в Colonization вам еще повезло, потому что вы можете бойкотировать увеличение налогов по аналогии со знаменитым Бостонским чаепитием — топить в море грузы, подлежащие налогообложению. Но долго это тянутся не может. Потому что либо терпение кончится у короля, и он направит экспедиционный карательный корпус на ваши земли, либо вы сами начнете войну за независимость. Но сначала, и это основная цель игры, вам нужно построить развитое общество на вашем материке и добиться, чтобы большинство населения поддерживало вашу идею независимости. Как это сделать ? — вот в чем вопрос.



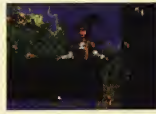


Как нам обустроить Америку



Основу вашего государства составляют города-колонии. Каждая колония имеет промышленные предприятия, расположенные в городе, и пригород, где добываются необходимые ресурсы. Колония имеет доступ к восьми ближайшим игровым квадратам, на каждом из которых граждане колонии могут получать почти все, что может понадобиться. В отличие от Civilization, тип природных материалов, получаемых на каждой единице площади окрестностей города вы определяете сами. Это могут быть строительные материалы, руды, меха и т.п. Также можно выращивать пищу, табак, хлопок и сахарный тростник. Ландшафтов в Colonization более 25 видов — начиная с тундры и кончая пустынями. Одних только лесов — около десяти типов: тропический, хвойный, смешанный, и т.д. Кроме лесов, морей и рек, вам встретятся луга, саванны, прерии, равнины, горы и холмы, по которым гордо проходит ваш человек.



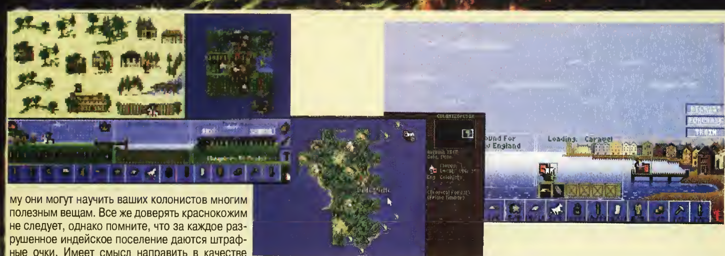




Важно с самого начала правильно определить место, где основать колонию. Отметим, что в отличие от Civilization, основать поселение может любой подданный. Определить наилучшее место для поселения вам поможет здравый смысл. Сырье и продукты вы можете сразу же отправить морским путем на продажу в Европу или попытаться торговать ими с соседями. Но все же разумнее начать перерабатывать их. Для этого нужно направить часть колонистов на промышленные предприятия города. Предприятия можно совершенствовать и строить на их месте более призводительные: арсеналы, кузницы, сигарные фабрики, текстильные заводы и т.п..
Совершенствуйте инфраструктуру — стройте дороги и занимайтесь землеустроительством. Эти функции выполняют Pioneers первопроходцы), аналоги Settlers из Civilization. В принципе, в пионера можно превратить любого вашего колониста. Надо только экипировать его орудиями труда, которые вы можете либо закупить в Европе, либо произвести в ваших колониях. Каждое подразделение Pioneers может нести до 100 орудий труда. При каждом отдельном действии — постройка участка дороги, вырубка леса или культивация почвы они теряют 10 таких орудий. Так что развивайте промышленность и производство средств производства.



Войну ведут воинские подразделения. На море воюют ваши приватиры и фрегаты. На суше — Scouts, Soldiers, Dragoons и Artillery. Общие принципы ведения войны вы, вероятно, хорошо помните из Civilization —дружите с более сильными соседями и нападайте на слабых. С индейцами сложнее. Пока вы слабы, с нами лучше не связываться, к то-



му они могут научить ваших колонистов многим полезным вещам. Все же доверять краснокожим не следует, однако помните, что за каждое разрушенное индейское поселение даются штрафные очки. Имеет смысл направить в качестве Missionaries часть ваших колонистов в индейские поселения, где они организуют миссии. Тогда индейцы будут относиться к вашему присутствию более терпимо и время от времени приходить в ваши колонии в качестве новообращенных.



Кадры решают все!

В Colonization вы встретитесь с двумя десятками видов морских и сухопутных подразделений. А список профессий колонистов содержит более трех десятков наименований. Для каждого вида работ существует свой специалист. Большинство иммигрантов — люди неквалифицированные. Будут попадаться даже криминальные элементы. Кстати, во времена активной колонизации Америки хорошим тоном для европейцев было покупать на общественные средства билет в одну сторону для мелких преступников и прочих неблагонадежных личностей. Специалисты же эмигрируют гораздо реже. Для начала их можно просто нанять в Европе. Позже следует построить учебные учреждения и начать обучение в собственных колониях. Включение элементов комплексной экономики, политики и управления придало игре увлекательности, но сделало ее более трудной. Авторы попытались упростить понимание игры путем введения большого количества пиктограмм и стилизованных изображений. Ту же цель преследует хорошо разработанная в Colonization система подсказок, которая существует на трех уровнях: мгновенная справочная информация о ландшафте, и советники по всем вопросам (F1 — F10); сообщения и текущая информация в начале каждого игрового периода и, наконец, Colonizopedia.

Таким образом, Colonization продолжает традиции Civilization и по уровню замысла выделяется в ряду игр сходного направления. И тем не менее, уступает многим из них в зрелищности и динамичности. Неужели эти «цивилизованные» парни из Microprose не видели Sim City 2000 или Genesia? Если бы Microprose увеличил объем игры, улучшил графику, добавил визуальные эффекты и сквозные анимации, игра стала бы значительно привлекательнее. Не пора ли отказаться заодно и от стилизации изображений и схематичности батальных сцен ?



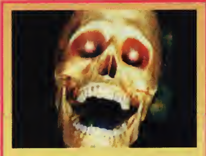
Звуковые эффекты разработаны максимально: телеги громыхают по булыжнику, лошади храпят, индейцы кричат так, как они всегда это делают, а при взятии судов на абордаж раздаются вполне отчетливые звуки резни. Фоновая музыка выдержана в стиле кантри. Вызвав опцию Pick music, вы можете подобрать одну из трех десятков тем.

Насколько же полно удалось реализовать свой замысел Сиду Мейеру (Sid Meyer), создателю Civilization, Pirates! Gold, Railroad Tycoon и многих других замечательных игр? Решать вам. Заметим лишь, что лучше один раз увидеть, чем десять раз прочитать. Потому что самый надежный способ составить свое мнение об этой игре — это провести парудругую плодотворных часов перед дружественным интерфейсом Colonization на экране монитора вашего ПК.

В. Затеев

Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор не ниже 286; 2 Mb RAM; графика VGA; ОС DOS; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Gravis Ultrasound и совместимые; мышь.



ESCAPE FROM MONSTER MANOR (EA).
Игра наподобии DOOM`а, только события разворачиваются в заброшенном доме с призраками и другими монстрами. Довольно линейный сюжет, но у всех свои вкусы.



Вот так выглядит этот последний писк техники в исполнении Creative Labs. Как видите, в комплект входит и пара CD дисков, а стоит такой "кит" порядка 400 франков (то есть около 80 долларов).

ЭРА ЕДИНЕНИЯ?

Время бежит незаметно, и мы быстро приблежаемся к новой эре в электронном мире, когда разнообразные стандарты и платформы объединятся и интегрируются в нечто новое, чему, по-моему, будет суждено окончательно покорить мир. На телевизионные приставки уже не стоит смотреть словно на детские игрушки, как это невольно утвердилось с легкой руки Dendy. Новые технологии преобразуют все вокруг, и скоро сложно будет с уверенностью сказать, где в вашем доме находится компьютер, а где телевизор, видеомагнитофон, телефон. Если раньше персональный компьютер был уделом посвященных, то сейчас он становится необходимым в любой семье, — как для родителей, так и для детей. Единственное, я надеюсь, что PC все же отстоит свою ориентацию на "серьезные" игры, и мы не утонем в примитивных arcade или beat`em`up, пусть уж лучше игровые приставки подтянутся до ролевых и приключенческих игр (никто, не спорит, они и сейчас есть на приставках, но жанровые диспропорции просто удручают). Mortal Combat или Turrican (кстати, мои любимые игрушки на SEGA) — это хорошо, но Master of Orion или Warlords II мне все же ближе. Итак, до решающих событий осталось всего ничего, и скоро можно будет выбирать: Jaguar, CD-i или 3DO (а, может, появится и еще что-то). Рискну сделать прогноз — делайте ставку на 3DO. Однако какая бы платформа не победила, мы, пользователи PC, всегда останемся в выигрыше. Будущее за нами.

(По материалам журналов Joystick, Computer&Video Games, PC Review, Computer Gaming World, Electronic Gaming Monthly, Electronic Entertainment, Next Generation)

Александр КУРИЛО (Multimedia Club)

По всем техническим вопросам, связаным с этой статьей вы можете обращаться в Multimedia Club: 201-8754, 158-5386, 201-4339 (Fax).





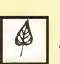
3 DO GOLDSTAR

GoldStar вышел на рынок со своей 3DO приставкой. По сравнению с классическим аппаратом от Panasonic принципиально другими здесь стали в основном дизайн да иная конструкция геймпада. Правда GoldStar предполагает изначальное наличие модуля FMV (Full Motion Video) в своей системе для проигрывания видео дисков, но эта неизбежно скажется на цене. Прошел слух и о разработке "российского" варианта GoldStar 3DO — в системе PAL, под напряжение 220 V и т.д.

В последнее время к выпуску собственных моделей 3DO приступил и ряд других (в основном южнокорейских и японских) компаний (в частности, Samsung, Sanyo, Toshiba и др.). Конкуренция, однако!

В достаточно уважаемом журнале Electronic Gaming Monthly опубликована статья, из которой следует, что в 1995 году выйдет 64-битная 3DO, а также апгрейд для уже существующих систем. Кодовое название проекта — Bulldog (и M2 — upgrade модуль). Это реально 64-битная приставка; при этом частота RISC процессора (Power PC 602) достигнет уровня Pentium, а системная шина сможет обрабатывать до 400Mb в секунду. MPEG 1 будет уже встроен (MPEG 2 — optional); добавте сюда SDRAM архитектуру, аппаратный Z-Buffer и в результате 3DO оставит далеко позади даже PlayStation от Sony. Делайте свой выбор.





ПОЛКОВОДЕЦ



U.S. Gold 1994

DOMINUS

Существует немало стратегических игр, действие которых происходит в мирах «фэнтези», мирах магии и меча. Чаще



всего основная концепция сводится к исследованию окружающего мира и покорению соседей военной силой. В новой стратегической игре под названием Dominus перед вами ставится более почтенная и благородная задача — защитить свое королевство от нашествия кланов.





Кланы — это агрессивные племена, которые по непонятным причинам рвутся на вашу территорию. Всего имеется восемь разных кланов с экзотическими названиями: Люди-Вороны, Огненные Демоны, Морские Дьяволы и т.д. На самом деле их не всегда интересует захват власти, просто им нужно что-то конкретное: оружие, медикаменты, магические книги; ваше королевство богато разнообразными ресурсами, поэтому кланы и пытаются захватить его. Поначалу они грабят окраины, но со временем доберутся и до королевского дворца.

Королевство окружено каменной стеной, оставшейся с древних времен, но стена местами разрушена. Имеется четыре места, куда могут проникать войска кланов. Страна под вашим правлением не простая, а волшебная, поэтому как верховный маг вы можете ставить для защиты королевства отряды чудовищ-союзников, они будут верно сражаться за вас. Кланы существенно превосходят ваши войска по численности и неминуемо победили бы, но у вас, к счастью, есть и другие способы борьбы с ними.

На территории королевства можно расставлять ловушки. Конструируя ловушку, можно произвольно выбирать два фактора: способ срабатывания и то, чем ловушка поражает свою жертву. Например, можно соорудить ловушку, которая реагирует на движение и поражает цель из замаскированного самострела; а можно натянуть веревку и ловить жертву сетью. В последнем случае жертва не погибает, а попадает в плен. Существует



свыше десятка типов способов срабатывания и разных видов действия ловушек, вот и посчитайте, сколько мыслимых комбинаций выходит. Части для ловушек, как ни грустно, не бесконечны, приходится посылать чудовищ специально на их поиски.

Еще один способ бороться с кланами и помогать своим войскам — магические заклинания. Они смешиваются в лаборатории из специальных компонент по рецептам из колдовской книги. Само собой, компоненты заклинаний тоже вскоре кончаются и их должны собирать посланные вами чудовища. На начало игры в книге имеется довольно много различных заклинаний, но с развитием событий вы можете захватывать в плен колдунов кланов и на допросах узнавать составы новых эффективных заклинаний.

Есть и еще один способ помочь войскам в отражении нашествия. Вы можете лично взять меч, прилететь на поле боя и немного поразмяться. При этом существует опасность пасть смертью храбрых и тем самым автоматически проиграть игру. Такие меры лучше оставлять на крайний случай или для небольших вражеских отрядов.

Dominus отличается от других игр еще и тем, что сражения здесь происходят в динамике, то есть враг не будет стоять на месте и ждать, пока вы прихлопнете его Шаровой Молнией, он просто уйдет. Игроку приходится довольно шустро управляться с мышью, чтобы хоть что-то сделать.

Управиться с нашествием с помощью грубой силы вполне можно... на простых уровнях. Дальше начинаются проблемы, этой силы просто не хватает. Приходится действовать более тонко. Очень действенным способом оказывается допрос пленников. При умело поставленной технике допроса вы можете добыть ценнейшую информацию о том, откуда пришел клан, чего боятся его воины, чего они хотят и т.д. Только не подумайте, что под техникой допроса подразумевается выбор пыток из богатого ассортимента! Вы можете просто выбирать, как ставить вопросы: вежливо, подобострастно, нейтрально или грубо, по-хамски. В плен к вам попадают представители разных «профессий», больше всего простых солдат и разведчиков, но попадаются также другие — например, маги и командиры. Последние особенно ценны, с ними даже иной раз можно договориться на полный вывод войск клана из королевства (если предъявить убедительные аргументы). Подобную информацию, только более хаотичную, можно получить и с помощью шпионажа за кланами.

В комнате для смешивания вы получаете возможность комбинировать монстров из вашего зверинца для получения новых, особенно кошмарных гибридов. Вам нужно так выбирать смешиваемых чудовищ, чтобы образовавшаяся тварь была более эффективной в бою, чем любая из «составных частей».

Раз все бои в игре проходят в динамическом режиме и вы должны иметь возможность вмешаться в их ход, возникают довольно жесткие требования к графическим решениям игры. Происходящее должно быть показано достаточно мелко, чтобы вы могли разглядеть побольше, и в то же время достаточно крупно, чтобы увидеть достаточно подробностей! Создатели игры благополучно справились с этими противоречивыми требованиями. Вы можете видеть свое королевство с «высоты птичьего полета» или укрупнить карту для рассматривания отдельных участков. Поле боя тоже может менять масштаб по мере надобности, укрупняясь до «тактической карты» с отлично прорисованными пейзажами, эффектными движущимися монстрами и плавной прокруткой экрана.

Dominus немного проигрывает от того, что в нем нет красиво нарисованной заставки и столь же красивого завершения игры. Лишний мегабайт-два, потраченный на графику, не играет такой существенной роли, чтобы пренебречь подобными оформительскими элементами — они стали стандартом де-факто для современных игр.

Сергей ВОДОЛЕЕВ

Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор не ниже 386 SX; 4 Mb RAM; графика VGA; ОС DOS; звуковые карты: Sound Blaster; мышь.

СИМУЛЯЦИЯ С ЛЕТАТЕЛЬНЫМ ИСХОДОМ

(немного об авиасимуляторах)

В прошлом номере мы начали обзор темы практически необъятной — авиационных симуляторов. Необъятной, поскольку симуляторы вообще — один из основных разделов игр для любой машины, и особенно для компьютеров IBM, оснащенных достаточно мощными процессорами. Симулятор — игра, в которой игрок управляет каким-то объектом или процессом, взятом из реальной жизни — автомобилем, самолетом, субмариной, космическим кораблем или даже городом, планетой и т.д. Сегодня мы продолжаем рассказ о самом многочисленном семействе — симуляторах самолетов. Их очень много, и рассказать обо всех невозможно, да и не нужно. Наша задача — сориентировать наших читателей и помочь им подобрать для себя игры по вкусу и по возможностям своего компьютера.

На сегодняшний момент мы можем назвать шесть игрушек — откровенных лидеров. Если уж вы собрались всерьез заняться полетами, а это — игры не на час, и даже не на день, можно не колеблясь выбирать из этой компании. Итак:

STRIKE COMMANDER

Самый мощный на сегодняшний день симулятор самолета, и самый большой, занимающий в рабочем виде около 40 мегабайт, не говоря уже о дополнительном пакете оцифрованных звуках и расширении операций. Игру сделала ORIGIN, создатель бессмертной классики — сериала WING COMMANDER о пилотах космических истребителей.

Несмотря на массу улучшений и дополнений в системе обработки изображения, игрушка пользуется меньшим спросом, нежели ее космический собрат, видимо, из-за большей сложности и чрезмерных требований, которые она предъявляет к машине. Ведь даже 486/33 с 4 Мб памяти — еще не та маши-


STRIKE COMMANDER


TFX

F14 FLEEET DEFENDER


FALCON 3

на, на которой все будет идти так, как надо.

Главное, в чем вся прелесть игрушки — колоссальная графика. Не говоря уже о вспомогательных кадрах и мультипликационных последовательностях, сама симуляционная часть сделана намного более реалистично, чем в любой другой конкурирующей игре. Превосходно выполнены и обсчитаны боевые машины, колоссальные пейзажи, особенно впечатляет полет над городом, голова пилота даже может поворачиваться, причем не просто менять положения влево, вправо, вперед, назад, как во всех других игрушках, а действительно плавно и в любом направлении. Полеты над морем, над городом, в каньоне, над горами, еще где-то — для каждого вида местности специальные алгоритмы, создающие наиболее оптимально изображение окружающего пространства. К сожалению, такие объемы графической обработки отнимают у процессора львиную долю времени и в итоге симулятор получается не из самых быстрых.

F14 FLEET DEFENDER

Одна из последних авиационных игр. Сделана совершенно потрясающе, превосходная меняющаяся фактура моря, замечательное небо с изменяющимся временем суток и погодными условиями, даже возможность летать над уровнем облаков с полным изменением окружающей реальности. Короче говоря, в этой игре наиболее полно достигнут визуальный реализм происходящего, изображение весьма правдоподобно. Естественно, натуральный вид боевой техники в деталях с любого угла зрения и плавное увеличение. При старте самолетов на палубах авианосца поднимаются отражающие щиты, ракеты оставляют красивый дымный след. Прекрасно сделано все дополнительное оформление игры и звуковое сопровождение. Единственный минус имитатора — все полеты происходят только над морем, механизм синтеза суши отсутствует принципиально.

TFX (Tactical Figter eXperiment) – TFX2 – 4 Generation 68 (4) c68

Эту игру выпустила фирма OCEAN и точно так же по следам своего космического истребителя EPIC, хотя у них уже был опыт маленького, но гениального симулятора истребителя F29. У этих ребят очень оригинальный трехмерный синтезатор и все их игры отличаются очень высокой скоростью, плавностью, и довольно высокой сложностью и детальностью изображаемых объектов. Все эти качества сохранены и в TFX, именно благодаря своему уникальному синтезу игре и удается довольно реалистично отображать бескрайние пространства до горизонта, отрабатывать быстрые маневры и не тормозить. Удачно сделаны погодные условия, разное время суток, выдают несколько типов самолетов, даже невидимый F-117, и массу оружия. Конечно, по изображению сильно отстает от STRIKE COMMANDER, но это с лихвой компенсируется скоростью и в любом случае изображение превосходит остальные симуляторы.

FALCON 3

Последняя версия знаменитого сериала, берущего свое начало со со времен самых старых, CGA-игр. Делает его Spectrum Holobyte, и если когда-то эти игры были лидерами в своем сегменте рынка, то теперь поотстали. Причина —все основные объекты в игре по-прежнему составлены из одноцветных многоугольников, как и сто лет назад, хотя полным-полно всяких новых технологий. Хотя если вы настоящий ценитель авиасимуляторов и такие мелочи вас не пугают — смело садитесь за штурвал. За счет сокращения изобразительной части достигнута еще более высокая скорость, высокий реализм и настоящие летные качества боевых машин. К тому же именно в этой игре много внимания уделяется подготовительной части, сценариям, картам, разведке и тому подобное. Еще одной важной особенностью является возможность игры друг с другом по модему, кабелю, и даже в сети для нескольких человек. Если вы не оцениваете высоко такой способ игры, значит, просто еще не пробовали.



DOG FIGHT

EVASIVE ACTION

RED BARON

F15-III

Это изделие MICROPROSE, давно и много выпускающего самые разные игрушки и прославившаяся главным образом своими симуляторами. F-15, правда, не является ничем особенно выдающимся, но тем не менее достойна встать в один ряд с самыми лучшими. Здесь применен совершенно новый подход к синтезу изображения, более нигде не встречающийся. О его преимуществах и недостатках можно много спорить. С одной стороны, довольно реальное изображение в целом, красивое небо, но если приглядеться получше, большие проблемы с детальностью и стабильностью изображения, например, на большой высоте заливы постоянно меняют свою форму, причем существенно, изображение деталей плывет и дергается, хотя картинка в целом остается хорошей. Короче, игра пытается синтезировать подобие видеоизображения, эксперимент довольно смел и может кому-то приглянуться. Управление не слишком удобное, но летает довольно быстро. Может играть по кабелю или модему, причем, похоже, можно лететь в том же самолете в качестве второго пилота, переключение на его пульт управления есть даже при игре в одиночку. Еще одна интересная возможность, привносимая с помощью одного из дополнений — если у вас есть Sound Blaster или совместимая карта, можно подавать команды голосом через микрофон, и специальная резидентная программа для лентяев заставит систему управления их исполнять.

FLIGHT SIMULATOR 5

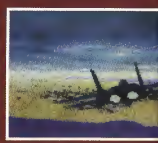
Тоже последний из многих симуляторов Microsoft. Эти симуляторы тоже начинались давным-давно, и, как ни странно, выпускаются до сих пор. За них могут засесть только самые сумасшедшие из любителей полетов. Графика ужасная, вся программа направлена только на то, чтобы наиболее достоверно симулировать настоящий самолет, со всеми мыслимыми тонкостями и деталями. В игру заложена настоящая карта Соединенных Штатов, реальные самолеты, со всеми характеристиками, наиболее полно соответствующими прототипам. Можно выбрать день года, время суток, параметры погоды и ветра, местность, где летать, режим полета и массу разных показателей, которые позволят очень точно сымитировать окружающую обстановку. Играть можно и вместе по связи, причем подключиться можно как к другому имитатору самолета, так и к программе воздушного диспетчера, например TRACON 2. Программма может быть полезна даже в качестве обучающего материала для настоящих летчиков, такой степенью реализма и достоверности она обладает.

Мы описали самые серьезные симуляторы, существующие на сегодняшний день. Кроме них, мы можем порекомендовать еще ряд игр. Это и устаревшие хиты прошлых лет, и маленькие симуляторы, в силу каких-то своих особенностей выделяющиеся среди других, и просто неплохие игры, рассчитанные на свой круг пользователей. Кроме того, многие из них могут представить интерес для владельцев слабых машин, типа медленных 386 и 286, для которых мощные игры идут слишком медленно.

F-19, F-117 — блестящие симуляторы фирмы MICROPROSE, именно благодаря которым она и прославилась. F-19 — замечательный симулятор самолета-невидимки, который в свое время стал суперигрой, за которой сидели буквально все. Он долго являлся образцом, как надо делать подобные вещи, в нем впервые были определены все основные компоненты стратегического симулятора самолета, разработан стандарт интерфейса. Игрок пилотирует самолет-невидимку, который должен, скрываясь от вражеских радаров, прокрасться на территорию противника, выполнить миссию и вернуться на базу. Миссии интересные и разнообразные, от фотографирования военных объектов противника до уничтожения сооружений и кораблей, задания могут проводиться в разных регионах мира, на различных уровнях войны и против войск разной степени подготовки. Игра необычайно комплексная и интересная.


KNIGHT OF THE SKY


ACES OVER EVROPE


f15-III

Хотя эта версия представляет чисто исторический интерес, но новая ее версия, F-117 с расширенной графикой, звуком и сценариями, уступая по исполнению ведущим симуляторам, держится вровень по части интереса к игре.

F29 — ранняя игрушка компании OCEAN, очень маленькая и простая, в свое время удивила всех необыкновенно высокой скоростью работы и оригинальной концепцией. Все полеты происходят над небольшим участком — тренировочным полигоном или районом военных действий. Играющему последовательно дают несложные тактические миссии, например уничтожить поезд или конвой грузовиков, или сбить группу воздушных целей. Игра будет интересна даже сейчас идеальной скоростью, управлением и простотой, даже на 286. Кроме того, бешеный успех как ни в какой другой игре имеет режим игры по кабелю на двух машинах.

DOG FIGHT — симулятор для любителей конкретного воздушного боя, без всяких сценариев или стратегической части, чистый воздушный бой. Сражаться можно как на двух компьютерах друг с другом, так и против пилотов компьютера, сражающихся довольно умно, что о других авиасимуляторах сказать можно далеко не всегда. Самое интересное — набор самолетов, которые представлены в ассортименте от этажерок до самых современных. И можно сталкивать в бою машины разных поколений, уравнивая разницу в качестве разницей в количестве.

Если у вас нет двух машин, оснащенных модемами или соединенных кабелем или сетью, а хочется поиграть вдвоем, возьмите одну из игрушек, которые позволяют играть вдвоем на одной машине, разделяя экран пополам. Для 86 или 286 — единственный, но увлекательный вариант — SKY CHASE. Если машина помощнее — TOP GUN 2 на современных ястребах, BLUE MAX на древних самолетах. Самое последнее достижение в этой области — EVASIVE ACTION, где игроки могут сражаться между собой по выбору на этажерках, самолетах второй мировой, современных истребителях или боевых космических кораблях далекого будущего.

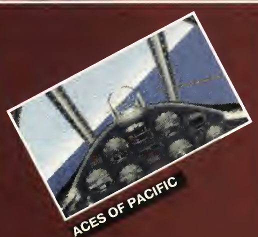
Кстати, не всем нравится летать на сверхсовременных истребителях. Естьт люди, которые хотели бы представить себя в качестве участников исторических событий. Кое-что найдется и для них. Это парочка симуляторов этажерок — RED BARON, KNIGHTS OF THE SKY. Бойни времен второй мировой представлены побогаче — две основные прекрасные серии — компании Лукаса — BATTLEHAWKS 1942, BATTLE OF BRITAIN, SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE, и дочерней компании SIEERA — DYNAMIX, сделавшей ACES OF THE PACIFIC и ACES OVER EUROPE, кстати, весьма соответствующие реальности с исторической и технической точки зрения. К тем же временам относятся REACH FOR THE SKIES, довольно хорошо сделанная VIRGIN.

Совсем немного симуляторов бомбардировщиков. Один бомбардировщик есть среди машин SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE. Чистые бомбардировщики — MEGAFORTRRESS и B-17. Можно отнести сюда и симулятор штурмовика A-10 TANK KILLER. Всего один можно найти симулятор гражданского авиасудна — AIRBUS 320. Существует древняя-предревняя игрушка, где оснновная цель — не стрельба, а правильное выполнение фигур высшего пилотажа и участие в авиашоу. Это BLUE ANGELS, но, говоря честно, мы не знаем ни одного человека, серьезно игравшего в эту вещь. Может найти своего потребителя и серия игр CHUCK YEAGERS, не столь хорошая как развлечение, но отлично обучающая полетам.

Сегодня все чаще и чаще становится заметно, что в жанре «летательных» симуляторов наметилось некое размывание поначалу четко очерченных границ. Теперь в большинстве игр можно полетать не на одном аппарате, как в F-19. Производители, соревнуясь друг с другом, предлагают в своих симуляторах на выбор десятки различных моделей, причем не только самолетов. Выше уже упоминались игры, в которых можно опробовать себя в качестве пилота дирижабля или сравнить летные качества «этажерок» первой мировой войны и ультрасовременных истребителей. Но фантазия разработчиков не знает временных границ и вот уже в Iron Angel от Ocean современные МИГи и Торнадо выступают в роли «этажерок» по сравнению с машинами завтрашнего дня, способными к космическим полетам. А отсюда уже один шаг до массового включения космических симуляторов в свои производственные планы. Знамение времени — пример фирмы Microsoft, выпустившей в продолжение своей серии Flight Simulator имитатор космического челнока — Space Simulator. Но подробно об этом читайте в следующих номерах.

Сергей ВОДОЛЕЕВ
(компания "Фантом")





ACES OF PACIFIC





REACH FOR THE SKIES

TravelMate 4000E WinDX2/50

Действующая таблица цветов и двойная цветная развертка.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор. 50MHz 486DX2 (включая сопроцессор).

Память Стандартная 4MB (60 ns). Максимальная 20 MB.

Внешний кэш 8 KB.

Монитор WinDX2/50 с двойной цветной разверткой: улучшенный бисканирующий экран с диагональю 9.4»; жидкокристаллический 640x480 VGA, 256 цветов одновременно; 1 MB video RAM; дисплей, совмещаемый с внешним VGA монитором; 20 уровней контраста; поддерживающая частота 73 Hz (включая ускоренные Windows Graphics).

WinDX2/50 с действующей таблицей цветов: TFT с диагональю 8.4»; жидкокристаллический VGA 640x480; 256 цветов одновременно; 1 MB video RAM; дисплей, совмещаемый с внешним VGA монитором; 60 уровней контраста; поддерживающая частота 74 Hz.

Объем HDD 200 MB.

FDD 1.44 MB, 3.5».

Интерфейс Последовательный. Параллельный.

VGA цветной монитор с поддержкой: 640x480 (256 цветов). 800x600 (256 цветов). 1024x768 (256 цветов при двойной развертке, 16 цветов при действующей таблице).

PS/2 — мышь, управляющие клавиши или цифровая клавиатура, подключаемая через магистральный канал.

Вес и размеры: 2.9 kg, 21.6 x 27.9 x 5.3 cm.

Программное обеспечение: MS-DOS; Windows; TI Utilities: плавное угасание экрана, большой курсор; Advanced BatteryPro, совместимое с системой APM.

Дополнения Microsoft PointBall со связью QuickPort.

Срок действия батареи 3 – 5 часов.

Возможности расширения Микропроцессорная установочная система; MicroDock PCMCIA порт-адаптер; Ethernet, SCSI или I/O порт-адаптеры; 14.4 k bps 32-х разрядный встроенный модем с 9600 bps посылающим/получающим факсом; 2400 bps встроенный посылающий факс-модем; внешнее подзарядное устройство; переносные корпуса; подключаемая цифровая клавиатура.



Внешний источник энергии Напряжение 100-240 V. Частота тока 50-60 Hz.

Условия окружающей среды Оптимальные: температура 10 — 35 С, нагрузка 6 G; вибрация с амплитудой 0.5 G и с частотой 5-400 Hz.

Предельные: температура — 20 — 60С; нагрузка 60 G; вибрация с амплитудой 5 G и с частотой 5-400 Hz.



КРАСОЧНЫЕ ВАРИАНТЫ – это лучшее, что может быть!!!

Преимущества цветных вариантов. Если вам необходима самая последняя разработка цветного notebook — Texas Instruments предложит вам множество вариантов. The Active Matrix Color — это ослепительный дисплей и собранные воедино лучшие качества цветных настольных мониторов, а также оптимальный контроль искажений и уровень контраста. Дисплей the Dual Scan Color дает альтернативную возможность получения высококачественной цветовой гаммы и включает самую последнюю версию Windows Graphics Accelerator для мгновенного оперирования графикой. Обе модели имеют жидкокристаллический VGA 640x480 с 256 цветами одновременно.

Сверхбыстродействие. Благодаря 50 MHz 486DX2 процессорам и различным цветным дисплеям (Active Matrix и Dual Scan Color), эти notebook спроектированы с максимальной эффективностью, и WinDX2/50 Color notebook мгновенно оперирует различными оболочками Windows благодаря 1 MB видеопамяти и быстрошинной технологии TI. Вы сможете обнаружить усиленный эффект таких оболочек Windows как painting screens, dragging Windows, creating graphics.

Новая клавиатура настольного типа — 4 мм полнопереносная клавиатура, самая первая ноутбуковская клавиатура, на взгляд и на ощупь как обычная настольная система, с 12 функциональными клавишами и специальными клавишами «Page UP», «Page Down», «Home», «End».

Настольное исполнение. Сравните другие черты TravelMate 4000E WinDX2/50 и WinSX/25: стандартная 4MB RAM, расширяемая до 20 MB; 120 MB или 200 MB жесткие диски, микрософтовый ПойнтБолл с QiuckPort, предварительно установленные Windows и DOS, программное обеспечение BatteryPro (запатентованное Texas Instruments) для увеличения срока службы батареи, и, наконец, вес всего 2.5 kg вместе с батареей. Кроме того, вы можете пользоваться вашим TravelMate notebook как обычным 486 PC с новой микропроцессорной встраиваемой системой.

Texas Instruments

предлагает широчайший выбор 486 notebook PC, доступных уже сегодня — с 486 процессором от 25 MHz до 50 MHz, с цветным или черно-белым экраном, основной памятью от 4 MB до 20 MB, жесткими дисками различной конфигурации, а также по ценам, доступным для любого бюджета.



TravelMate 4000E

WinDX2/50 and WinSX/25

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



Процессор. WinDX2/50: 50MHz 486DX2 (включая сопроцессор) WinSX/25: 25 MHz 486SX.

Память Стандартная 4MB Максимальная 20 MB.

Внешний кэш 8 KB.

Монитор 640x480 VGA, диагональ 10», 64 масштаба, одновременное подключение. LCD/CRT, 1 MB Video RAM, высокоскоростная видеонастройка.

Объем HDD WinDX2/50: 200 MB. WinSX/25: 120 MB.

FDD 1.44 MB, 3.5.

Интерфейс Последовательный параллельный.

VGA цветной монитор с поддержкой: 640x480 (256).

Сегодня наш Клуб открывает новую рубрику. Кстати, после первой же публикации многие задавали один и тот же вопрос — в чем сущность нашего клуба? Ведь у нас нет пышных сборищ с традиционными обедами и горячим портвейном у камина (а жаль!..); не придумываем мы сложных и нелепых правил, неустанное соблюдение которых дает право членства. Собственно и членства-то официального нет, а есть группа людей, страстно любящих и понимающих то, что является сутью понятия «мультимедиа», пытающихся привлечь, увлечь или просто объяснить всем желающим удивительную притягательность этого феномена. Мира по имени Игра.

Говорить об играх можно бесконечно. Большинство не воспринимает их всерьез, более того — считает, что игры выполняют определенную физиологическую функцию, являясь своего рода клапаном чрезмерных эмоций. Другие склонны видеть в игре тренировку перед каким-от серьезным делом, а многие просто не знают, что и сказать. Отпетые игрофобы полагают, что это простая трата времени. Однако игра несет в себе два прекраснейших качества, которые человек способен заметить в вещах окружающего его мира и выделить сам: ритм и гармонию. Завязка, действие и финал, возможность переживать одни и те же моменты по многу раз присущи всем играм. Общение и предпринимательство, право, ремесло и искусство; наконец, наука, поэзия и драма — все они несут в себе игровую печать, несут с тех самых пор, когда у первой насытившейся и не хотящей спать обезьяны появился досуг, то есть желание и свобода выразить себя в чем-то, лежащим за пределами обыденного мира. Великие мистики сходились в главном, а именно в том, что вся вселенная — суть вечный танец, игра божества, ежесекундно облекающего дух в материю и выражающего себя, играя и радуясь. Сутью игры может быть сам процесс, или эфемерная (а когда наоборот — единственно возможная) цель. Говоря серьезно, игра — это один из немногих чисто духовных процессов, в результате которого творится ни на что не похожий, только что не существовавший мир со своей собственной атрибутикой вещей, законами и правилами; мир рожденный, развивающийся и живущий по своим законам и меркам. Пребывающий в каждом игроке, пока тот следует им же самим и установленным правилам. Парадокс налицо — чем больше игрок погружается в созданную им иллюзию, тем ярче, плотнее и реальнее она становится. Отдельные игроки способны творить иллюзии доступные многим людям, переживающие своих создателей и получающих странную, почти мистическую независимость от внешнего мира. Средиземье Толкиена — лучший тому пример.

Лихо завернуто? То ли еще будет...

Так вот, о новой рубрике. Разговаривая с игроками, я часто слышал вольные переложения той или иной игры, а то и собственные сценарии, сопровождающиеся вздохами типа: «А хорошо-бы написал кто-нибудь ...» Дальше шел сюжет потенциально гениального произведения, которое если даже и не обессмертит автора, то хоть денег принесет. Так что витают идеи в нашем игровом социуме, периодически появляются российские игры, а некоторым даже удается просочиться на агрессивные и переполненный западный рынок... Вот и появилась у нас мысль — как хорошо бы было объединить все планы, наметки, сценарии и тому подобные полуфабрикаты где-то в одном месте, где максимальное число игроков могло бы с ними познакомится. Раньше что-то подобное двигалось по сетям, однако далеко не все ими пользуются. Журнал, который вы держите в руках — наша единственная на сегодня надежда.

Дело в том, что компьютерные игры перестали быть просто способом прятно провести время, каким они считались до недавних пор. Современная игра — не просто программа. Это многолетний труд многих десятков художников, аниматоров, программистов, дизайнеров, актеров и режиссеров, музыкантов, писателей, тестеров и еще Бог знает кого. Бюджеты 7 последних крупных игр переваливают за 3 — 4 миллиона долларов, в них (вдумайтесь, в играх!) снимаются ведущие звезды Голливуда... Мы стали свидетелями рождения нового, едва ли не самого плодотворного направления в искусстве — синтеза новейших технологий, вычислительной мощи ультрасовременных компьютеров и всей громады мира современного кино.

Тут есть над чем призадуматься. По крайней мере в Голливуде заявление Стивена Спилберга о том, что он создает собственную студию вызвало фурор, переходящий в панику. Дело даже не в самом Спилберге, известном своими фантастическими проектами, но и в его партнерах. Это Джеффри Катценберг, человек, обеспечивший все успехи компании «Уолт Дисней» на протяжении последних лет; Дэвид

LOADING ...





Геффен, владеющий самой крупной в США фирмой граммзаписи. Это Билл Гейтс, подаривший миру MS DOS и Windows. По предварительным оценкам студия начнет с капитала в два миллиарда долларов, а основным направлением ее деятельности будет разработка и осуществление особо сложных кинематографических проектов прямо связанных с компьютерной графикой, виртуальной реальностью и тому подобными головокружительными вещами. Звездной россыпи Голливуда есть чего бояться. Например в хорошо известном центре компьютерной графики в Тиле (окрестности Лондона) был сделан 5-минутный «синтетический» фильм, вызвавший жаркие споры. Режиссеры воссоздали 3-х мерные фигуры (мужчину и женщину), придав им максимальное сходство с покойными Мерилин Монро и Хемфри Богартом путем сложного поэтапного наложения фотографически точных лицевых карт на андроидные модели . После машинного анализа киноматериалов с их участием были синтезированы голоса Монро и Богарта. Аниматоры передали особенности походки, мимики, жестов и интонации актеров. Полученные модели соответствующим образом «одели» и поместили в специально созданный интерьер. Окончательный просчет проходил на мощных станциях Silicon Graphics. Результат потрясает — ожившие, настоящие актеры непринужденно сидят в баре, пьют кофе, беседуют, смеются и завершают свою встречу глубоким поцелуем. Конечно, после первых же секунд становится заметна неуловимая разница, грань между жизнью и подделками под нее — слишком гладкая кожа, чистые цвета и плавные движения. Но подобного мир еще не видел. Студии едва не предъявили иск со стороны наследников о «недопустимости использования имени и физического образа...». Десять лет назад о подобном грезили только самые смелые фантасты!

Но это лирика. Реальность же настоятельно требует рассказать о новой рубрике.

Кому не известно то блаженное чувство предвкушения. которое мы испытываем, сидя в кинозале! Уже погашены огни, и ушел занавес , расселись по местам опаздавшие зрители и билетеры закрыли тяжелые двери... В зале повисает осязаемое чувство напряжения — вот, сейчас вспыхнет экран и мы провалимся в измерение другого мира, где время, страдания и радость слиты в полуторочасовой коктейль непрерывного действия. Тот кто испытывал его несомненно поймет в чем дело. Но как похоже на него чувство, которое испытывает человек, проехавший в метро полгорода за новой игрой, бережно переписавший десять дискет архивов, принесший их домой и молясь, что бы не было сбоев, проинсталлировавший все это дело! Все готово, игра на диске, пальчики пляшут над клавитурой... Enter! Игра пошла. И в это время единственное мерцающее на мониторе слово loading... подводит нас к двери в новый, неизведанный мир. Этот-то слово мы и взяли для заголовка, надеясь что связанные с ним эмоции настроят наших читателей на нужный лад. Маленькое дополнение. Loading переводится как «загрузка». Мы обещаем «грузить» читателя самыми невероятными, самыми современными идеями, делясь с ним теми еще неоформленными мыслями и сомнениями, которые всегда предшествуют настоящему свершению.

P.S.

Нам очень повезло, потому что сегодня мы открываем новую рубрику. И нам повезло вдвойне, нет даже втройне, потому что то произведение которое ее откроет заслуживает отдельного и очень серьезного рассмотрения. Это невероятно талантливое, трогательное и грустное произведение. Рассказ, который вы прочтете ниже, можно смело назвать лучшим из всего, что было создано за последние годы и так или иначе касалось мира компьютеров. Виктор Пелевин, работающий в изобретенном им жанре «турбореализма» показывает нашу жизнь как причудливый и жуткий сон, исполненный страдания, смеха, злой сатиры и настоящей дружбы. Пронизывающая искренность его миров никого не оставляет равнодушным. Виктор разрешил нам напечатать его рассказ «Принц Госплана». Тот, кто уже читал его в сборнике «Синий фонарь» (или видел в электронном виде на дискетах) с удовольствием перечитает еще раз. Тому же кто еще не читал, я искренне и сильно завидую!

Multimedia Club . DOCTOR

Принц госплана

B > MS DOS

LOADING...

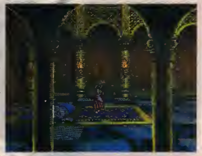
По коридору бежит человеческая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу «Up», она подпрыгнет вверх, выгнется, повиснет на секунду в воздухе и попытается что-то поймать над своей головой. Если нажать «Down», она присядет и постарается что-то поднять с земли под ногами. Если нажать «Right», она побежит вправо. Если нажать «Left» — влево. Вообще, ею можно управлять с помощью разных клавиш, но эти четыре — основные. Проход, по которому бежит фигурка, меняется. Большей частью это что-то вроде каменной штольни, но иногда она становится удивительной красоты галереей с полосой восточного орнамента на стене и высокими узкими окнами. На стенах горят факелы, а в тупиках коридоров и на шатких мостках над глубокими каменными шахтами стоят враги с обнаженными мечами — с ними фигурка может сражаться, если нажимать клавишу «Shift». Если нажимать несколько клавиш одновременно, фигурка может подпрыгивать и подтягиваться, висеть качаясь на краю и даже может с разбега перепрыгивать каменные колодцы, из дна которых торчат острые шипы. У игры много уровней, с нижних можно переходить вверх, а с высших проваливаться вниз — при этом меняются коридоры, меняются ловушки, по-другому выглядят кувшины, из которых фигурка пьет, чтобы восстановить свои жизненные силы, но все остается попрежнему: фигурка бежит среди каменных плит, факелов, черепов на полу и рисунков на стенах.

Цель игры — подняться до последнего уровня, где ждет принцесса, но для этого нужно посвятить игре очень много времени. Собственно говоря, чтобы добиться в игре успеха, надо забыть, что нажимаешь на кнопки, и стать этой фигуркой самому — только тогда у нас появится степень проворства, необходимая, чтобы фехтовать, проскакивать через щелкающие в узких каменных коридорах разрезалки пополам, перепрыгивать колодцы и бежать по проваливающимся плитам, каждая из которых способна выдержать вес тела только секунду, хотя никакого тела и тем более веса у фигурки нет, как нет его, если вдуматься, и у срывающихся плит, каким бы убедительным ни казался издаваемый ими при падении стук.

LEVEL 1

Принц бежал по каменному карнизу; надо было успеть подлезть под железную решетку до того, как она опустится, потому что за ней стоял узкогорлый кувшин, а сил почти не было: сзади остались два колодца с шипами, да и прыжок со второго яруса на усеянный каменными обломками пол тоже стоил немало. Саша нажал «Right» и сразу же «Down», и принц каким-то чудом пролез под решеткой, спустившейся уже наполовину. Картинка на экране сменилась, но вместо кувшина на мостике впереди стоял жирный воин в тюрбане и гипнотизирующе глядел на Сашу.— Лапин! — раздался сзади отвратительно знакомый голос, и у Саши перехватило под ложечкой, хотя никакого объективного повода для страха не было.— Да, Борис Григорьевич?— А зайди-ка ко мне. Кабинет Бориса Григорьевича на самом деле никаким кабинетом не был, а был просто частью комнаты, отгороженной несколькими невысокими шкафами, и когда Борис Григорьевич ходил по своей территории, над ними был виден его лысый затылок, отчего Саше иногда казалось, что он сидит на корточках возле бильярда и наблюдает за движением единственного оставшегося шара, частично скрытого бортом. После обеда Борис Григорьевич обычно попадал в лузу, а с утра, в золотое время, большей частью отскакивал от бортов, причем роль кия играл телефон, звонки которого заставляли полусферу цвета слоновой кости над заваленной бумагами поверхностью шкафа двигаться некоторое время быстрее. Саша ненавидел Бориса Григорьевича той длительной и спокойной ненавистью, которая знакома только живущим у жестокого хозяина сиамским котам и читавшим Оруэлла советским инженерам. Саша всего Оруэлла прочел в институте, еще когда было нельзя, и с тех пор каждый день находил уйму поводов, чтобы с кривой улыбкой покачать головой. Вот и сейчас, подходя к проходу между двух шкафов, он криво улыбнулся предстоящему разговору. Борис Григорьевич стоял у окна и, подолгу замирая в каждом из промежуточных положений, отрабатывал удар «полет ласточки», причем не бамбуковой палкой, как совсем недавно, когда он начинал осваивать «Будокан», а настоящим самурайским мечом. Сегодня на нем была «охотничья одежда» из зеленого атласа, под которой виднелось мятое кимоно из узорчатой ткани синобу. Когда Саша вошел, он бережно положил меч на подоконник, сел на циновку и указал на соседнюю. Саша, с трудом подвернув под себя ноги, сел и поместил свой взгляд на плакат фирмы «Хонда» с мотоциклистом в высоких кожаных сапогах, второй год делающим вираж на стенке шкафа справа от циновки Бориса Григорьевича. Борис Григорьевич положил ладонь на процессорный блок своей «эйтишки» — такой же, как у Саши, только с винтом в восемьдесят мегабайт — и закрыл глаза, размышляя, как построить беседу.— Читал последние «Аргументы»? — спросил он через минуту.— Я не выписываю.— Зря, — сказал Борис Григорьевич, поднимая с пола свернутые листы и потряхивая ими в воздухе, — отличная газета. Я не понимаю, на что только коммунисты надеются? Пятьдесят миллионов человек загубили и сейчас еще что-то бормочут. Все же всем ясно.— Ага, — сказал Саша.— Или вот, в Америке около тысячи женщин беременны от инопланетян. У нас тоже таких полно, но их КГБ где-то прячет. «Чего он хочет-то?» — с тоской подумал Саша. Борис Григорьевич задумался и помрачнел лицом.— Странный ты парень, Саня, — наконец сказал он. — Глядишь бирюком, ни с кем из отдела не дружишь. Ведь ты знаешь, люди вокруг, не мебель. А ты вчера Люсю напугал даже. Она сегодня мне говорит: «Знаете, Борис Григорич, как хотите, а мне с ним в лифте одной страшно ездить».— Я с ней в лифте ни разу не ездил, — сказал Саша.— Так поэтому и боится. А ты съезди, за п.... ее схвати, посмейся. Ты Дейла Карнеги читал?— А чем я ее напугал? — спросил Саша, соображая, кто такая Люся.— Да не в Люсе дело, — раздражаясь, махнул рукой Борис Григорьевич. — Человеком надо быть, понял? Ну ладно, этот разговор мы еще продолжим,

а сейчас ты мне по делу нужен. Ты «Абрамс» хорошо знаешь?— Ничего.— Как там башня поворачивается?— Сначала нажимаете цэ, а потом курсорными клавишами. Вертикальными можно поднимать пушку.— Точно? Давай-ка тянем. Саша перешел к компьютеру; Борис Григорьевич, что-то шепча и подолгу зависая пальцами над клавиатурой, вызвал игру.— Вот так направо, а так — налево, — сказал Саша.— Точно. Век бы не догадался. Борис Григорьевич снял телефонную трубку и принялся накручивать номер. Когда линия отозвалась, все лучшее поднялось из его души и поместилось на лице.— Борис Емельяныч, — промурлыкал он, — нашли. Нажимаете цэ, а потом стрелочками... Да... Да... Обратно тоже через цэ... Да что вы говорите, а-ха-ха-ха... Борис Григорьевич повернулся к Саше, умоляюще сложил губы и совсем не обидно пошевелил пальцами в направлении выхода. Саша встал и вышел.— А-ха-ха... На листе? Польолус? Даже не слышал. Сделаем. Сделаем. Сделаем. Обнимаю...



LEVEL 2

Саша ходил курить на темную лестницу, к окну, из которого был виден высотный дом и какие-то обветшало-красивые земляные террасы внизу. Место у подоконника было для него особым. Закурив, он обычно подолгу смотрел на высотный дом —звезда на его шпиле была видна немного сбоку и казалась изза обрамляющих ее венков двуглавым орлом; глядя на нее, Саша часто представлял себе другой вариант русской истории, точнее, другую ее траекторию, закончившуюся той же точкой —строительством такого же высотного здания, только с другой эмблемой на верхушке. Но сейчас небо было особенно гнусным и казалось даже серее, чем высотный дом. На площадке одним пролетом ниже курили двое в одинаковых комбинезонах из тонкой английской шерсти; у обоих из широкого нагрудного кармана торчало по золоченому гаечному ключу. Саша прислушался к их разговору и понял, что оба они из игры «Пайпс», или, по-русски, «Трубы». Саша ее видел и даже ездил устанавливать ее на винчестер какому-то замминистра, но ему самому она не нравилась полным отсутствием романтики, поверхностным пафосом и особенно тем, что в левом углу был нарисован мерзкого вида водопроводчик, который начинал хохотать, когда какую-нибудь из труб на экране прорывало. А эти двое, судя по разговору, увлекались ею всерьез.— По старым договорам уже не грузят, — жаловался первый комбинезон, — валюту хотят.— А ты на начало этапа вернись, — отвечал второй, — или вообще загрузись по новой.— Пробовал уже. Егор даже в командировку на комбинат ездил, три раза к директору пытался пройти, пока не подвис.— Если подвисает, надо «Ctrl — Break» нажимать. Или «Reset». Знаешь, как Евграф Емельяныч говорит — семь бед, один «Reset». Оба комбинезона синхронно подняли глаза на Сашу, переглянулись, кинули окурки в ведро и скрылись в коридоре. «Вот интересно, — подумал Саша, — они врут друг другу или им правда в эти трубы интересно играть?» Он пошел вниз по лестнице. «Господи, да на что же я надеюсь? — подумал он. —Что я буду здесь делать через год? А ведь они хоть очень глупые, но все видят. И все понимают. И не прощают ничего. Каким же надо оборотнем быть, чтоб здесь работать...» Вдруг лестница под ногами дрогнула, тяжелый бетонный блок с четырьмя ступенями, как во сне, ушел из-под ног и через секунду с грохотом врезался в лестничный пролет этажом ниже, не причинив, однако, никакого вреда двум девочкаммашинисткам из административной группы, стоявшим точно в месте удара. Девушки подняли хорошенькие птичьи головки и посмотрели на Сашу, которого спасло только то, что он успел схватиться за край оставшейся на месте ступени.— Ботинки чистить надо, — сказала девушка помоложе, отстраняясь от Сашиных качающихся ног, и девушки захихикали. Саша скосил на них глаза и увидел, что они стоят на нижней грани пирамидки из разноцветных кубиков. Это была, кажется, игра «Крэйзи берд» — очень милая, с забавной дурашливой музыкой, но с неожиданно тупым и жестоким концом. Так можно было висеть сколько угодно — было даже что-то приятное в однообразном покачивании взад-вперед, но Саша подумал, что это, наверно, выглядит глупо. Он подтянулся и вылез на незнакомый каменный пятачок, обрывающийся в пропасть, противоположный край которой скрывался за левой границей монитора (там еле слышно что-то жужжало). Другая сторона площадки упиралась в высокую каменную стену, сложенную из грубых блоков. Саша сел на шероховатый и холодный пол, прислонился к стене и закрыл глаза. Откуда-то издалека доносился тихий звук флейты. Саша не знал, кто и где играет на ней, но слышал эту музыку почти каждый день. Сначала, когда он только осваивался на первом уровне, этот далекий дрожащий звук раздражал его своей заунывной однообразностью, какой-то бессмысленностью, что ли. Со временем он привык и стал даже находить в нем своеобразную красоту — стало казаться, что внутри одной надолго растянутой ноты заключена целая сложная мелодия, и эту мелодию можно было слушать часами. Последнее время он даже останавливался, чтобы послушать флейту, и — как сейчас —оставался неподвижен некоторое время после того, как она стихала. Он огляделся. Выход был только один — прыгать в неизвестность за левым обрезом экрана. Можно было прыгнуть с разбега, а можно — сильно оттолкнувшись обеими ногами от края площадки. Все пропасти в лабиринте были шириной либо в прыжок с разбега, либо в прыжок с места, и надежней, конечно, казался первый способ, но интуиция почему-то подсказывала второй. Саша подошел к обрыву, встал на самый его край и, изо всех сил оттолкнувшись, прыгнул в жужжащую неизвестность. Он упал на корточки, выпрямился, и на лбу у него выступил холодный пот — стоило ему прыгнуть с разбега... Прямо перед ним на острых стальных шипах висело скрюченное мертвое тело, уже багровое и распухшее, облепленное множеством жирных неторопливых мух — некоторые из них взлетали отдохнуть и издавали то самое жужжание, которое было слышно на картинке справа. Мертвец при жизни был мужчиной средних лет; на нем был приличный костюм, а рука до сих пор сжимала портфель. Видно, он был в игре новичком и решил, что надежней будет разбежаться. Впрочем, Саша мог оказаться на дне глубокой каменной шахты, а мужчина в пиджаке — продолжить путешествие к принцессе; способа угадать не существовало — во всяком случае, Саша его не знал. Осторожно обойдя мертвое тело, он побежал вперед по коридору, в одном месте подтянулся, влез на поддерживаемую двумя грубыми столбами площадку и побежал по новому коридору, в трех местах которого пришлось перепрыгивать через глубокие каменные колодцы. Больше всего его поражало, что все это происходило на втором уровне, вроде бы знакомом как собственные пять пальцев, и только когда под ногами щелкнула управляющая плита и из-за угла донесся лязг поднимающейся решетки, он все понял. Недалеко от перехода на третий уровень была одна решетка, которую он так и не сумел открыть, а когда ему удалось выйти на новый этап, он решил, что она была чисто декоративной. Оказалось, что за ней тоже был участок лабиринта — правда, тупиковый. Саша пробежал под поднявшейся решеткой и помчался дальше —места вокруг были уже знакомые и не сулили никаких неожиданностей. Он наступил еще на одну управляющую плиту, подниматься впереди, упала бы, — подтянулся и изо всех сил рванул по коридору — надо было спешить, потому что, поднявшись, решетка сразу же начинала опускаться. Он как раз успел подлезть под зубья, бывшие уже в полуметре от пола, и оказался возле лестничной клетки третьего этажа, совсем недалеко от того места, где несколько минут назад обрушился вниз участок лестницы. Теперь дверь следующего уровня была рядом. «Черт, — подумал Саша, отряхиваясь и только теперь чувствуя, как бьется сердце, — ведь не проваливалась здесь лестница раньше! На четвертом этаже проваливалась, а здесь нет. Наверное, через несколько раз срабатывает».— Саша! Он обернулся. Из двери второго подотдела малой древесины выглядывала Эмма Николаевна. Ее лицо было густо покрыто пудрой и напоминало присыпанный стрептоцидом большой розовый лишай.— Саша, прикури мне, а?— А вы что, сами не можете? — довольно холодно спросил Саша.— Так я же не в «Принце», — ответила Эмма Николаевна, — у меня факелов на стенах нету.— А что, раньше играли? — подобрев, спросил Саша.— Приходилось, только вот эти стражники... Что хотели, то со мной и делали... В общем, дальше второго яруса я так и не попала.— А там шифтом надо, — сказал Саша, взял у нее сигарету и шагнул к зыбкому факелу, горящему на стене. — И курсорными.— Да мне сейчас уже поздно, — вздохнула Эмма Николаевна, принимая зажженную сигарету и влажно глядя на Сашу. Он открыл было рот, чтобы выразить вежливый протест, но заметил выглядывающего из-за ее спины полуголого рыжегрудого монстра с большим задумчивым рылом вместо лица — такие встречаются только в небольших внешнеэкономических организациях или на дне колодца смерти в игре «Таргхан», —побледнел и, неловко кивнув, пошел к себе. «Хана бабе, — подумал он, — скоро в ДОС выйдет... А может, выберется, черт ее знает». В его отделе громко звонил телефон, и Саша нетерпеливо подпрыгнул на открывающей вход плите, чтобы дверь следующего уровня скорее поднялась.



(Продолжение следует.)



ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

(продолжение — часть 2).

В прошлом номере журнала мы начали цикл публикаций по звуковым картам, представленным сейчас на российском рынке. Подобная информация оказалась как раз кстати — редакция журнала и компания Multimedia Club практически сразу стали получать отклики от читателей. Один из основных вопросов: «расскажите о ..., и чем эта звуковая карта лучше или хуже чем Sound Blaster или Ultrasound». Ситуация довольно сложная, т.к. от прямого сравнения различных устройств мы решили отказаться — это было бы довольно субъективно. А опубликовать все материалы сразу в одном номере просто нереально, тем более что ежемесячно появляются новые модели. Поэтому мы будем работать по старому сценарию — каждой музыкальной карте посвящается отдельная статья с как можно более полной и объективной информацией (хотя авторы иногда будут делиться собственным опытом и впечатлениями), а вам, дорогие читатели, придется решать этот сложнейший вопрос — что же вам все таки нравится, а что нет. В скором времени мы начнем серию публикаций по CD-Rom накопителям и графическим акселераторам, а затем,.. затем будут статьи по вашим запросам и пожеланиям, о том, что прямо или косвенно связано с вашим компьютером (манипуляторы, колонки, мониторы и т.п.).

DIAMOND SONIC SOUND DX (& LX)Производитель: Diamond Multimedia Systems (USA)
Официальный представитель и дистрибьютор в России: Access Hardware
(Tel. 553-1601, 554-3048; Fax 913-4733)

Звуковой синтез: волновой синтез (1/2Mb ROM), Aria & Texas Instruments TMS320C25 DSP дополнительно возможен Pro Upgrade (1Mb ROM)
Звуковые каналы: до 32 / Цифровые каналы: 2
Возможности DAC (16/8 bit): 16-bit воспроизведение, 16-bit запись
Максимальная частота: 44.1 Khz
Стерео: Да
CD-Rom интерфейс: SCSI-2
MIDI: Да (MPU-401) / Game Port: Да
Контроль звука: программный
Совместимость: AdLib, SB, Roland MT-32, MPU-401
Програмное обеспечение: Windows/Dos драйверы, Recording Session, Sound Impressions, Macromedia Action! (может быть иная комплектация)
Бонус: 7-th Guest CD

Компания Diamond, хорошо известная своими графическими ускорителями (Viper, Stealth) начала выпускать и музыкальные платы. Вообще, наблюдается любопытная тенденция на современном компьютерном рынке — многие компании довольно резко меняют свою политику и делают ставку на мультимедиа. Diamond поступил именно так: компания не только сменила название с Diamond Computer Systems на Diamond Multimedia Systems, но и переориентировалась на выпуск мультимедиа

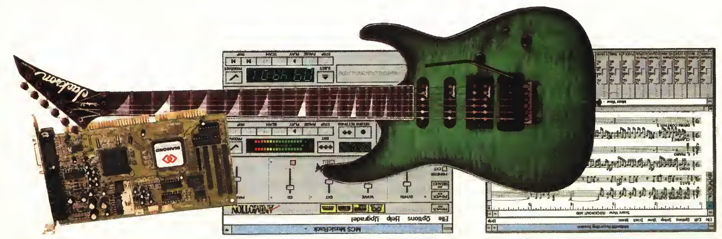
SONIC SOUND LX

16-Bit CD Quality Sound Card

компонентов (графические и музыкальные платы, мультимедиа комплекты и др.). Надо признать, что дебют прошел успешно: звуковые платы Sonic Sound (Sonic) и Sonic Sound LX (Sonic LX) заметно потеснили конкурентов.

Sonic Sound во многом похож по исполнению на Orchid Sound Wave 32: волновой синтез на базе DSP и ROM, отцифровка 16-бит, широкий выбор поддерживаемых звуковых стандартов. Они даже звучат почти идентично (хотя библиотека инструментов не впечатляет — всего пол-мегабайта). Правда, если вы установите Professional Upgrade с 1Mb ROM, то качество инструментов значительно улучшится, это особенно заметно при проигрывании MIDI файлов. Также в апгрейде прилагаются наушники, микрофон и программа Listener, позволяющая управлять Windows с помощью голосовых команд. На практике подобная система распознавания речи пока доставляет больше проблем, чем удобств: даже после обучения она делала ошибку в каждом третьем слове. Но это не должно вас беспокоить — в остальном данная музыкальная карта вызывает только положительные эмоции. На ней стоит SCSI-2 интерфейс, который в наших тестах прекрасно работал с CD-Rom накопителями Toshiba 3401B и Nec 3Xi. MIDI интерфейс полностью соответствует стандарту MPU-401 и прекрасно работает с любыми внешними MIDI клавишами. Прилагаемое программное обеспечение достаточно разнообразно и удобно, а установить плату в компьютер и настроить ее под DOS и Windows вы сможете без каких либо проблем. Основным недостатком этой платы до последнего времени являлась высокая цена, особенно если учитывать дополнительные расходы на апргрейд, т.к. за такие деньги можно купить практически любую карту из представленных на рынке. Но Diamond предпринял определенные шаги в этом направлении — цена стала значительно доступней, а если покупать карту в составе мультимедиа комплекта, то вы просто сэкономите кучу денег.

Sonic Sound LX — это более прозаичная музыкальная карта. Она использует FM синтез (OPL-3) и совметима с AdLib, Sound Blaster & SB Pro. На ней имеется контроллер CD (AT-Bus). Sonic LX использует 16-битную архитектуру, и, в общем-то, его мало что отличает от множества аналогичных продуктов. Однако при разумной цене, и учитывая хорошую репутацию и марку производителя, это неплохой вариант для тех, кто думает приобрести что нибудь подобное Sound Blaster или Sound Galaxy (х-мм, а стоит ли это делать?).



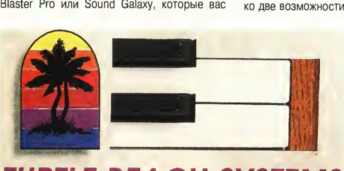
Turtle Beach maui™

Wavetable Synthesizer Upgrade

Производитель: Turtle Beach Systems (USA)

Официальный представитель и дистрибьютор в России: Multimedia Club, 201-8754, 201-4339 Fax.
Звуковой синтез: волновой синтез (ICS WaveFront), 2Mb ROM до 8Mb RAM
Звуковые каналы: 32
Возможности DAC (16/8 bit): отсутствует
Максимальная частота: 44.1 Khz
Стерео: Да
CD-Rom интерфейс: нет
MIDI: Да (MPU-401) / Game Port: нет
Контроль звука: програмный
Совместимость: General MIDI, MPU-401, Roland MT-32
Програмное обеспечение: Windows драйверы, Wave SE for Windows.
Бонус: нет

Эта прекрасная музыкальная карта до последнего времени была мало известна российскому пользователю, хотя она явно заслуживает большего внимания. Наравне с широким спектром профессиональных звуковых мультимедиа плат (в прошлом номере мы рассказывали об одной из них — Multisound Monterey) Turtle Beach выпускает музыкальные карты для игр. MAUI — это прекрасный General MIDI синтезатор. Зачем он нужен? Хорошо, предположим у вас уже есть Sound Blaster Pro или Sound Galaxy, которые вас вполне устраивали до последнего времени. Но сейчас с появлением новой технологии волнового синтеза становится ясно, что они устаревают: вам недоступно слышать ту прекрасную музыку, что звучит в последних играх. Хорошо тем, у кого есть SB16 или нечто аналогичное с коннектором под Wave Blaster (это дополнительная карта, совместимая с GM и Roland, — она присоединяется к SB и проигрывает музыку используя волновой синтез, как, например, TB Rio). У вас же остается только две возможности. Можно попытаться продать старую карту и купить что-то новое... да, но вы потеряете на этом прилично денег, к тому же новая покупка может оказаться котом в мешке. А можно купить MAUI! Дальше все довольно просто — новая плата ставится в пустой слот (главное чтоб такововой присутствовал в вашем компьютере) рядом со старым SB, загружается инсталляционная дискета — и все: вы можете теперь выбирать в меню любимых игр Sound Blaster для спец эффектов и Roland MT-32 или General MIDI (возможно Roland Sound Canvas) для музыки. Под Windows все также — и первым делом рекомендую послушать, как звучат MIDI файлы на новой плате. При этом никаких проблем с совместимостью.



Благодаря прекрасной библиотеке инструментов (2Mb ROM) TB Maui звучит лучше,



чем SB AWE32. Также как в AWE32 здесь можно наращивать память — до 8Mb RAM. В этом случае вы сможете использовать расширенную библиотеку инструментов (4Mb), которую легко редактировать. Карта прекрасно подходит для профессиональных целей — это реальный MPU-401 MIDI интерфейс и очень добротный синтезатор. Единственным заметным недостатком Maui является отсутствие эффект процессора, но с другой стороны благодаря этому ее цена очень доступна. Как говорят американцы — это прекрасный »Value» — т.е. товар стоит своих денег! Maui продается либо как отдельная карта, либо в комплекте с 4-х октавной активной MIDI клавиатурой (комплект CRESCENDO). Ничего похожего у других производителей пока нет...



TURTLE BEACH RIO (Wave Blaster compatible)

Производитель: Turtle Beach Systems (USA).
Официальный представитель и дистрибьютор в России: Multimedia Club, 201-8754, 201-4339 Fax.
Звуковой синтез: волновой синтез (ICS WaveFront), 4Mb ROM, до 4Mb RAM, Effect Processor (DSP 56001).
Звуковые каналы: 32
Возможности DAC (16/8 bit): отсутствует
Максимальная частота: 44.1 Khz.
Стерео: Да.
CD-Rom интерфейс: нет.
MIDI: Нет / Game Port: нет.
Контроль звука: программный.
Совместимость: General MIDI, Roland MT-32.
Программное обеспечение: Windows драйверы, Wave SE for Windows.
Бонус: нет.

Во многом TB Rio похож на Maui, но есть и некоторые отличия. Во-первых, Rio не может работать независимо — это дочерняя карта (совместимая с Wave Blaster), которую надо использовать с SB16 или TB Tahiti. Во-вторых, на ней стоит прекрасный эффект процессор, на базе знаменитого DSP 56001 (такой же стоит на TB 56K Digital Studio). Он позволяет использовать многочисленные запрограммированные эффекты, а также создавать свои собственные в реальном времени! В остальном TB Rio также как и Maui совместим с General Midi, и позволяет не только работать на нем как на профессиональном синтезаторе, но и использовать его в играх для музыки. Качество звучания благодаря прекрасному чипу WaveFront фирмы ICS (эта же компания производит чипы для Advanced Gravis) и отличной библиотеке непожатых 16-битных инструментов превосходное, сложно даже найти подходящий пример для сравнения (разве что Gravis Ultrasound MAX, но и тот проигрывает). Можно наращивать и оперативную память (до 4Mb), чтобы создавать и использовать собственные инструменты. При этом всем TB Rio очень доступен по цене, — за стоимость AWE 32 можно купить SB16 + TB Rio и при этом еще сэкономить, а результат, на мой взгляд, будет значительно лучше.

Александр КУРИЛО (Multimedia Club)

с л о в а р ь

Audio — спектр частот, которые может различать человеческое ухо. Audio обрабатывается в компьютере при преобразовании аналогового сигнала в цифровой код. Для этого используются различные технологии, например PCM.

CD (Compact Disk) — носитель высокой плотности для цифровой информации, использующий 12 см (или меньше) оптический диск. Считывание данных осуществляется лазерной системой.

CD-DA (Compact Disk — Digital Audio) — аудио стандарт для компакт дисков. Запись осуществляется со следующими характеристиками: 44.1khz и 16-bit PCM.

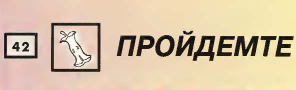
CD-I (Compact Disk — Interactive) — интерактивная система, которая комбинирует живое видео, фотографии, текст и цифровую графику на одном носителе.

CD-Rom (Compact Disk Read Only Memory) — формат компактного диска, используемый для хранения текста, графики и hi-fi стерео звука. CD-Rom проигрыватели могут воспроизводить музыку, а также работать с multimedia дисками.

CD-Rom AT-Bus — CD-Rom Drive, использующий интерфейс, аналогичный стандартному AT Bus интерфейсу.

CD-Rom/XA (Compact Disk Read Only Memory/Extended Architecture) — комбинация CD-Rom и CD-DA, CD-Rom/XA обеспечивает возможности стандартного CD-Rom плюс ADPCM аудио из CDI формата. В этом формате есть возможность interleaving звуковой и графической информации для синхронизации анимации и звука.

DAC (Digital-to-Analog Converter) — конвертер, используемый, чтобы превратить цифровую информацию в звуковые волны.



MANIAC MANSION II: DAY OF THE TENTACLE

День Щупальца — очередное комическое приключение фирмы LucasArts, известной такими шедеврами, как Monkey Island и Loom. На этот раз вам предстоит спасти Землю от злобного Щупальца, решившего покорить мир. Щупальца, обычно безобидные и миролюбивые, не способны причинить вред даже насекомым. Однако на этот раз случилось непредсказуемое. В один прекрасный день два Щупальца: зеленое и сиреневое, решили прогуляться и незаметно очутились у речки ужасно ядовитых отходов. Сиреневое Щупалце сказало: «Что-то мне пить хочется», и направилось к берегу этой самой реки. Зеленый приятель закричал «Не пей (от автора: козленочком станешь!)», но было уже поздно. Сиреневое Щупальце глотнуло смертоносной жидкости. После ужасной сцены мутаций, у бедного щупальца выросли руки, а выражение его лица стало угрожающим. Забравшись на небольшой холмик оно уставилась в небо и издало чудовищный крик: «Я буду править миром!». Спасти планету от ужасной участи предстоит троим друзьям, известным еще из первой части.

День Щупальца очень похож на смешной мультфильм. Однако теперь вы находитесь в роли участника, а не наблюдателя. По красоте юмора и качеству исполнения, игра может тягаться с лучшими представителями жанра. Однако одна из главных ее специфических особенностей в том, что игра ориентирована прежде в сего на американцев или тех, кто хорошо знаком с американской историей и фольклором. Так, любой гражданин США с пеленок знает хрестоматийную историю про Джорджа Вашингтона, который в детстве по неразумию срубил вишневое деревце, посаженное отцом, но потом раскаялся и нашел в себе силы признаться в содеянном (помните «Голубую чашку» Гайдара?). В Day of the Tentacle эта история блестяще и не без издевки обы-



грана - здесь сей государственный муж и в зрелом возрасте не избавился от маниакальной страсти рубить вишневые деревья. Кроме Вашингтона в игре задействованы другие исторические персонажи - президенты, ученые, изобретатели.

В игре используется популярныя игровая система, называемая SCUMM. Те, кто играл в Monkey Island, Indiana Jones и другие хиты LucasArts знакомы с ней. При наведение курсора на объект, используемый в игре появляется название объекта. Таким образом, нужно сначала выбрать действие из меню, а затем объект на экране.

Особенность игры в том, что в ней вы управляете тремя разными персонажами Бернардом, Лаверной и Хоуги. Это позволяет сделать прохождение игры более запутанным и непредсказуемым, особенно в сочетании с путешествием во времени, когда персонаж, находящийся в прошлом, изменяет будущее, помогая тем самым своему другу.

Пройдемте!

Бернард: откройте часы и войдите в секретную лабораторию. На стенде справа возьмите планы батареи. Поговорите с профессором.

Хоуги: возьмите красную краску в доме в спальне. Используйте краску на дереве во дворе. Поговорите с Вашингтоном и убедите его срубить вишневое деревце. Теперь Лаверна свободна.

Лаверна: скажите охраннику, что вам нездоровится. В комнате врача возьмите схему щупальца. По возвращении в камеру снова поговорите с охранником и скажите, что вам нужно принять душ. По дороге передайте схему Хоуги через Хрон-о-Джон (машину времени).

Хоуги: поговорите с Бетси Роуз (знаете историю США?) и подложите ей схему в качестве прототипа флага.

Бернард: на крыше возьмите механизм поднятия флага и передайте его Лаверне (далее при передаче предметов от одного персанажа другому будет подразумеваться использование Хрон-о-Джона).

Лаверна: Скажите охраннику, что вам опять плохо и убегите из врачебного кабинета. Поднимитесь на крышу через камин. Установите механизм на место и спустите флаг. Наденьте флаг на Лаверну — она станет похожа на щупальце.

Хоуги: Дайте планы батареи Эдиссону. Возьмите масло на кухне. Убедите Джефферсона в том, чтобы он положил бутылку вина в капсулу времени. Также возьмите письмо в почтовом ящике у дома. Дайте открывалку Лаверне и письмо Бернарду.

Лаверна: Найдите комнату музея и откройте капсулу открывалкой. Возьмите уксус (в который превратилось вино) и отдайте его Хоуги. ***Бернард:*** Отдайте письмо Двэйну и возьмите пистолет с флажком из его комнаты. В холле замените пистолет-зажигалку на пистолет с флажком. Попросите сигару у продавца. Откройте дверцу на полу и попытайтесь взять челюсти. Возьмите пойманные челюсти. На окне в холле возьмите обявление. Отдайте пистолет, челюсти и объявление Хоуги.

Хоуги: Отдайте сигару с сюрпризом Вашингтону. Отдайте ему щелкающие челюсти. Теперь Джефферсон, убедившись, что Джорджу холодно, зажгет огонь в камине. Возьмите коврик у камина и накройте им трубу на крыше. Теперь, когда перепуганные законодатели сбежали, возьмите золотое перо. Доставьте масло, уксус и перо Эдисону и он сделает батарею для вас. Возьмите ведро из прачечной. Откройте тумбу и возьмите щетку. На кухне наполните ведро с помощью насоса. Идите в спальню Вашингтона. Приведите в беспорядок его постель и вызовете служанку, дернув за шнурок. Пока служанка убирает, возьмите мыло с ее тележки. Во дворе киньте мыло в ведро с водой и с помощью щетки помойте грязную карету. Пойдет дождь и Франклин вернется в дом. Отдайте объявление Эдисону, и он примет вас на работу. Возьмите халат с вешалки и отдайте его Франклину. Он сделает вам воздушного змея. Перед запуском змея прикрепите к нему батарею и по сигналу запускайте его. Теперь у Хоуги есть заряженная батарея. Внизу в лаборатории возьмите левосторонний молоток. В мастерской Неда и Джеда подмените правосторонний молоток на обратный. Отдайте краску Бернарду.

Бернард: поговорите с доктором Фредом о его кашмарах. Заберите на кухне две банки кофе: с кофеином и без. В комнате с зеленым щупальцем возьмите видеокассету. На столе в офисе возьмите номер счета в швейцарском банке. Идите в лабораторию и отдайте кофе без кофеина доктору Фреду. Вытолкните медсестру из комнаты (теперь вам не мешает глупая статуя). Вставьте видеокассету в магнитофон и посмотрите на монитор. Нажмите REC. Вы запишете момент открытия сейфа. Теперь перемотайте ленту и просмотрите ее в замедленном — EP- режиме. Теперь, когда Бернард знает комбинацию сейфа, идите в офис, откройте сейф (за картиной) и возьмите контракт. Идите в спальню на чердаке через камин. Возьмите веревку. Выйдите через окно и используйте веревку на шарнире. Внизу перед домом привяжите веревку к мумии дяди Теда. Вернитесь на крышу и дерните за веревку. Теперь покрасьте мумию в красный цвет и подмените ей доктора Фреда. Привяжите веревку к доктору Фреду и дерните ее на крыше. Доктор Фред приземлился в лаборатории. Возьмите воронку в прачечной. Возвращайтесь в лабораторию и вставьте воронку в рот доктору. Залейте натуральный кофе. Поговорите с доктором Фредом и предложите ему сделку: он подписывает контракт, а вы избавляете мир от Сиреневого Щупальца.



Возьмите чернила в комнате Двэйна. Используйте чернила на коллекции марок Ужасного Эда Эдисона. В коридоре возьмите марку, а книгу верните Эду. Наклейте марку на конверт и отправьте его Хоуги.

Хоуги: положите конверт в почтовый ящик.

Бернард: посмотрите телевизор в гостевой комнате. По телефону закажите бриллиант. Когда тот прибудет, отдайте его доктору. Идите в комнату зеленого щупальца и включите аудио. Толкните колонку, чтобы она упала на пол. Теперь в холле подберите упавшую поддельную рвоту. Отдайте ее Лаверне.

Лаверна: используйте роликовые коньки на мумию Теда и вытолкайте ее из комнаты. Поговорите с синим щупальцем у камина и возьмите карточку конкурсанта. Подложите поддельную рвоту Гарольду и его удалят с соревнования. Отдайте скальпель Бернарду.

Бернард: Разрежьте ненавистного Клоуна Оозо и выньте из него смеющийся мешок. Возьмите вилку с кухни. Отправьте мешок и вилку Лаверне. Также отправьте учебник Хоуги.

Хоуги: Дайте почитать учебник лошади, которая немедленно заснет. Возьмите у нее вставные челюсти. Возьмите спагетти на кухне. Челюсти и спагетти отправьте Лаверне.

Лаверна: Теперь предстоит выиграть конкурс по трем параметрам: лучший

MicroProse: «Цивилизаторы» на «Полях славы»

Продукция фирмы MicroProse, а в основном, это имитаторы и стратегические игры, хорошо известна отечественным пользователям. До самого последнего времени игры этой фирмы — практически единственные, которые можно легально приобрести в наших магазинах. Поэтому уместно вспомнить историю этой фирмы, посмотреть основные вехи и рассмотреть ряд наиболее известных игр. Начнем с истории.

История

1982 год. Сид Мейер (Sid Meier) и Билл Стили (Bill Stealey) случайно встретились во время какой-то компьютерной конференции в Лас Вегасе и посоревновались в умении управлять самолетным имитатором. Сид тогда обыграл Билла, несмотря на то, что тот был бывшим пилотом американских ВВС, а Сид — «всего-лишь» программистом. После этого разговор, естественно, зашел о различных имитаторах. Результатом этой встечи были слова Билла Стили: «Если ты сможешь разработать игру, я смогу продать ее».

Первым совместным проектом этих двух нынешних патриархов игровой индустрии стал имитатор самолетов «Chopper Rescue». Так родилась фирма MicroProse. Положительные отклики на первую игру воодушевили партнеров, и в скором времени со стапелей фирмы сошли «Hellcat Ace» — имитатор времен второй мировой войны, аркадная игра «Floyd of the Jungle» и военно-стратегическая игра «NATO Commander». Компания росла. Появились такие бестселлеры, как «F-15 Strike Eagle», «Silent Service» и «Gunship». Диапазон жанров стал расширяться, были созданы приключенческие и ролевые игры.

В это трудно поверить, но прототипы большинства игр до сих пор создаются одним человеком — Сидом Мейером на языке С при помощи набора специальных ассемблерных подпрограмм. Затем они доводятся до коммерческого вида группой программистов. Для некоторых игр этот процесс может занимать несколько недель, создание других может растягиваться на годы.

Несмотря на разнообразие игр, выпущенных фирмой за более чем десять лет существования, для большинства поклонников MicroProse компания ассоциируется с играми двух жанров — имитаторами и стратегическими играми. Вспомним, хотя бы «Silent Service II», «F-15 Strike Eagle», «Gunship 2000», «Formula One Grand Prix», «F-117A Stealth Fighter» и «M1 Tank Platoon», а также такие стратегические игры, как «Civilization», «Colonization», «Master Of Orion», «UFO: Enemy Unknown» и «StarLord». По мнению же нынешнего президента MicroProse Билла Стили, играми, которые перевернули историю были «Railroad Tycoon», «Golf» и «Formula One Grand Prix», привнесшие элемент настоящих имитаторов в спортивные игры.

Вехи

Очевидно, что фирма MicroProse внесла весомый вклад в историю развития самолетных имитаторов. Вначале ее игры были практически единственными представителями этого жанра. Нельзя не вспомнить и имитаторы подводных лодок, такие, как «Silent Service». Но не меньшую славу фирме принесли стратегические игры. И в первую очередь «Цивилизация», навеянная успехом игры SimCity фирмы Maxis. Но если Maxis всегда говорила, что выпускает игрушки «ради игрушек», то в «Цивилизации» Сид Мейер взял на себя более сложную задачу — показать развитие земной цивилизации за 3000 лет и дать играющему возможность управлять историей. Успех игры был феноменальным. Она до сих пор занимает место в списке 100 лучших и охотно раскупается, в том числе нашими пользователями. Сегодня ее «наследницей», похоже, становится «Колонизация» того же Сида Мейера. Эта игра покрывает более короткий период— с конца XV века до начала XIX и посвящена освоению новых земель, построению колоний и борьбе молодых государств за независимость. Примечательно, что в расчете на пользователей, знакомых с «Цивилизацией», интерфейс в игре оставлен таким же. В ряду майкропрозовских стратегий отлично смотрится «UFO: Enemy Unknown». И не только смотрится. В нее играешь с увлечением.

Не так давно Microprose была предпринята довольно успешная попытка выйти на рынок военных игр. Я говорю об игре «Fields of Glory». В ней, в отличие от большинства военных игр, армии представлены наглядными группами, а не безликими шестигранниками. В результате — вы получаете привлекательную игру, а богатый исторический материал, лежащий в ее основе, весьма познавателен.

Говоря о MicroProse, нельзя не упомянуть и приключенческие игры. Их было выпущено немного, но каждая отдельно интересна. Например, в игре «Rex Nebular...» был впервые введен интерфейс, в котором каждый объект имел список свойств. Затем были «Return of the Phantom» и «DragonSphere». Последнюю игру можно смело сравнивать с играми сериала King's Quest фирмы Sierra On-Line. И не только по сюжету, но и по качеству графики. Но, похоже, что приключенческих игр от MicroProse больше не будет, так как инструментарий для их создания был продан фирме Sanctuary Woods (известной сериалом Victor Vector & Yondo).

Конечно же, не все игры были удачными. Но игры прошлых лет имело бы смысл рассматривать в





контексте того времени. Поэтому я остановлюсь только на последних играх. Я считаю неудачей «Master Of Orion» и «StarLord». Первую — с точки зрения графики, а вторую— из-за сюжета. В нее просто неинтересно играть из-за его отсутствия. Не спасает даже каталог династий и правителей, сопровождающий игру. Не впечатляет и «SubWar 2050» — после довольно крутого вводного мультфильма, мы получаем интерфейс, свойственный играм конца 80-х годов.

Вместо заключения

За более чем десять лет своего существования Microprose выпустила более 80 игр, многие из которых ныне легально продаются и в России. Недавно в жизни фирмы произошло значительное событие —слияние с фирмой Spectrum Holobyte, что, похоже, пошло на пользу им обоим. Ассортимент Spectrum Holobyte (известной в Америке вариациями на тему «Тетриса») пополнился стратегическими играми и имитаторами (до слияния у них был только имитатор Falcon), а MicroProse, представляющая обе фирмы на европейском рынке, получила более широкие каналы распространения. Наши же любители игр получили возможность познакомиться с продукцией еще одной американской игровой фирмы. Что ждать в ближайшее время? Должна легально появиться игра Master Of Magic, которая, несколько напоминает Master Of Orion, в с другой, привносит некоторое разнообразие в жанр стратегии, совмещая его с фэнтези. Судя по обзорам, должно быть неплохо. Обещает быть интересной и необычной игры Zeppelin, посвященная полетам на дирижаблях в период с 1900 по 1940 годы. Тема Railroad Tycoon развивается в двух играх — Pizza Tycoon и Transport Tycoon. Если первую можно считать полупародией на стратегию, то вторая, безусловно, навеяна игрой SimCity 2000 — такая же графика (изометрический вид) и идея. У вас есть 100 000 долларов и за 100 лет вам надо показать себя в строительстве городов. Так что MicroProse не изменяет жанру — стратегия и имитвторы. Пользуясь случаем, хочу пожелать Сиду Мейеру новых идей и еще более крутых стратегических игр, а фирме MicroProse — успехов в освоении отечественного рынка — он не такой маленький, как кажется.

Алексей ФЕДОРОВ
специально для «Видео-Асс Корона» .

MicroProse. Попытка хронологии

Airborne Ranger, 10.88 (Стрвтегия/Аркада); Pirates, 02.88 (Приключения); F-19, 11.88 (Имитатор самолета); UMS, 12.89 (Стратегия/Война); Carrier Command, 05.89 (Стратегия); Savage, 05.89 (Аркада); Elite, 05.89 (Стратегия); Red Storm Rising, 05.89 (Имитатор подводной лодки); Sentinel, 06.89 (Стратегия); Total Eclipse, 06.89 (Приключения); Virus, 07.89 (Аркада); Rick Dangerous, 07.89 (Аркада); F-15 III, 08.89 (Имитатор самолета); M1 Tank Platoon, 10.89 (Имитатор танка); Xenophobe, 12.89 (Аркада); Stunt Car Racer, 01.90 (Спортивные гонки); UMS, 03.90 (Военная игра); Weird Dreams, 05.90 (Традиционная/загадки); Railroad Tycoon, 05.90 (Имитатор железной дороги); P47 Thunderbolt, 07.90 (Имитатор самолета); MidWinter, 09.90 (Ролевая игра); Silent Service II, 09.90 (Имитатор подводной лодки); International Soccer, 10.90 (Футбол); Covert Action, 11.90 (Стратегия); Lightspeed, 12.90 (Стратегия/Космос); Rick Dangerous 2, 01.91 (Аркада); Knights of the Sky, 01.91 (Имитатор самолета); Sorcerers, 02.91 (Приключения); UMS 2, 02.91 (Военная игра); Elite Plus, 04.91 (Стратегия/Космос); Betrayal, 05.91 (Ролевая игра); Command HQ, 07.91 (Стратегия); F-15 III Operation Desert Storm, 07.91 (Имитатор самолета); Gunship 2000, 09.91 (Имитатор вертолета); F-117A, 09.91 (Имитатор самолета); Timequest, 11.91 (Приключения); Civilization, 12.91 (Стратегия); Falcon 3, 02.92 (Имитатор самолета); Hyperspeed, 03.92 (Стратегия); Flames of Freedom, 03.92 (Ролевая игра); Super Tetris, 05.92 (Традиционная); UMS 2. Planet Editor, 05.92 (Редактор для UMS); Crisis in the Kremlin, 06.92 (Стратегия); Global Conquest, 07.92 (Военная игра); Special Forces, 08.92 (Стратегия); B-17 Flying Fortress, 08.92 (Имитатор самолета); Darklands, 09.92 (Ролевая игра); XF5700 Mantis, 09.92 (Аркада); Islands and Ice, 09.92 (Имитатор самолета); David Leadbetter Golf, 09.92 (Гольф); Rex Nebular..., 09.92 (Приключения); Advanced Tacticsl Air Combat, 09.92 (Имитатор самолета); Wordtris, 11.92 (Традиционная); Ancient Art of War In the Skies, 11.92 (Имитатор самолета); Formula One Grand Prix, 11.92 (Спортивные гонки); Legacy, 12.92 (Ролевая/Приключения); Task Force, 1942 12.92 (Военная игра); F-15 Strike Eagle III, 12.92 (Имитатор самолета); Harrier Jump Jet, 12.92 (Имитатор самолета); DogFight, 03.93 (Имитатор самолета); DragonsSphere, 05.93 (Приключения); Fields of Glory, 05.93 (Военная/Стратегия); Return of the Phantom, 05.93 (Приключения); Pirates! Gold, 05.93 (Приключения); BloodNet, 09.93 (Приключения); StarLord, 09.93 (Стратегия); Subwar 2050, 09.93 (Имитатор подводной лодки); Master Of Orion, 12.93 (Стратегия); UFO: Enemy Unknown, 01.94 (Стратегия); Colonization, 08.94 (Стратегия); Master Of Magic, 09.94 (Стратегия); NFL Coaches Club Football, fin.94 (Спорт)

Другие игры:

Spitfire Ace (Имитатор самолета) Solo Flight (Имитатор самолета) F-15 (Имитатор самолета) Silent Service (Имитатор подводной лодки) Hellcat Ace (Имитатор самолета) Conflict In Vietnam (Военная игра) Conflict in Europe (Военная игра) Decision in the Desert (Имитатор самолета)

РЕДАКЦИЯ ВИДЕО·АСС

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам.гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова — отв. секретарь
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Ольга Коган — художник номера
Борис Левицкий — компьютерная верстка номера
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» DENDY**
Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» PREMIERE**
Валерий Катков — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Любовь Алова — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Любовь Алова, Ольга Рейзен — ведущие редакторы журнала **«Видео-Асс» SUNRISE**
Лариса Гагарина — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» СТИЛАН**
Сергей Козицкий — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КЛАССИКА**
Андрей Золотов — вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Людмила Картузова — референт-координатор
Мария Голикова — референт-переводчик
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Николай Савицкий (Россия)
Григорий Симанович (Россия)
Александр Курило(Россия)
Виктор Смирнов (Россия)
Татьяна Королева-Габелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав.корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3.*
Телефоны: *118-89-55,279-95-59,151-96-87*
Факс: *118-89-47*

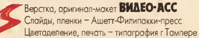
Специализированное агентство ВИДЕО·АСС (вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Телефон: *118-89-55, 118-89-47*

ВИДЕО·АСС ФАВОРИТ–специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Тел.:*430-16-52* **Тел./факс:***932-32-43*

Цена свободная. 1995 год.
ISSN 0868-5967 «Видео-Асс»

«Видео-Асс» КОРОНА зарегистрирован в комитете РФ по печати.
Регистрационный № 012613

Сдана в набор 20.01.95г.
Падписана к печати 26.02.95г.
Выход в свет 28.03.95г.
Фармат 60x90/8, печать афсетная



Верстка, оригинал-макет ВИДЕО·АСС — Россия
Слайды, пленки – Ашетт-Филипакки-пресс — Франция
Цветаделение, печать – типаграфия г.Тампере — Финляндия

Редакция «Видеа-Асс», 109280, Масква, Велазаводская, дам 6а Тел. (095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V.I.Ltd» Тел.: 231-97-18 Fax: 233-59-65

Advanced GRAVIS

Gravis UltraSound Card *(16/8 bit, 32 Voice, WaveTable Synth.)*
Gravis UltraSound MAX *(16/16 bit, 32 Voice, DDSP, MultiCD)*
Gravis Phoenix Flight & Weapon Control System
Joystics, Gamepads, MIDI Adapters etc.



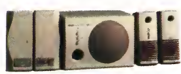
Diamond SpeedStar Series
Diamond Stealth 64 DRAM 1/2Mb
Diamond Stealth 64 DRAM 2/4Mb
Diamond Viper Pro Video 2/4Mb
(1600x1200, Video Playback Accel.)
Diamond Multimedia Kits



Turtle Beach Systems

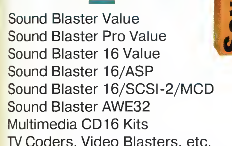


TB Monte Carlo *(16-bit, MCD)* TB Tropez *(WaveTable Synt., OPL-3)*
TB Maui *(Roland MT-32/General MIDI Synt.)*
TB Rio *(WaveBlaster/General MIDI) (4Mb ROM, Up to 4 Mb RAM, Effect Processor)*
TB Crescendo *(Great!!! MIDI Upgrade Kit)*
TB Tahiti/Quad Studio *(Professional Sampler)*
TB MultilSound/Monterey *(Professional Sound Cards)*
TB Software *(WAVE, Stratos, Tools, Kar-A-O-Ke)*



Multimedia Speakers

Не стоит портить звучание хорошей музыкальной карты стандартными колонками. В нашем ассортименте Вы сможете найти более 20 лучших моделей от таких известных фирм, как Altec Lansing, Labtec, Yamaha, Audiophile.

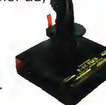


Sound Blaster Value
Sound Blaster Pro Value
Sound Blaster 16 Value
Sound Blaster 16/ASP
Sound Blaster 16/SCSI-2/MCD
Sound Blaster AWE32
Multimedia CD16 Kits
TV Coders, Video Blasters, etc.

В демо-зале Мультимедиа Клуба представлены новейшие игровые системы 3DO, CD-i и средства виртуальной реальности.
Специалисты Мультимедиа Клуба профессионально работают со звуком, видео и графикой, поэтому у нас Вы можете найти широчайший спектр оборудования: Matrox, Spider, #9, Orchid, ViewSonic, Roland, Yamaha, E-Mu, Mackie, Ensoniq, Kurzweil, DigiDesign, Korg, Lexicon, Alesis, MIRO, Sigma Design, а также весь спектр компьютерных и мультимедиа комплектующих. При этом мы гарантируем НИЗКИЕ ЦЕНЫ!



Joysticks & Mices



TrustMaster *(Mark II, F-16 FLCS)*
Gravis *(Phoenix, GamePad, Analog Pro*
Logitech *(Cyberman, Mouseman, Trackman, Wingman Pro)*
Microsoft *(Mouse, Home Mouse, Ballpoint)* QuickShot, CH Products.

CD-ROM



NEC 4Xi, 4Xe, 3Xp+
TEAC SuperQuad
Sony CDU-33A, 55E
Toshiba XM-3501B, XM3401B
Mitsumi 2Xi, 4Xi; Panasonic 562B, 563B Phillips, Sanyo, Acer, Chinon, Multimedia Kits
Всегда в наличии широкий ассортимент CD-дисков для IBM PC, 3DO, CD-i, ReelMagic. Работает прокат дисков.

Ленинградский пр-т., 80/2
Тел: (095) 943-9293
Факс: (095) 158-5386

Multimedia Club
EXPERTS IN MULTIMEDIA

MULTIMEDIA SERVICE: ЗАКАЗ ➡ ДОСТАВКА ➡ УСТАНОВКА ➡ ГАРАНТИЯ ➡ СЕРВИС

TRUE WAVETABLE SYNTHESIS • 16-BITRECORD & PLAYBACK • 3CD-ROM INTERFACES • 32 VOICE POLYFONY/MULTI-TIMBRAL

ULTRASOUND

MAX

GRAVIS

EPERIENCE THE POWER

Of Advanced Wavetable Sound Technology

UltraSound & UltraSound MAX... Две лучшие звуковые карты, новейший стандарт для игр и музыки на PC. А их цена значительно ниже, чем у конкурирующих производителей. Приглашаем всех убедиться в этом — демонстрация и консультации проводятся в Мультимедиа Клубе.

MULTIMEDIA CLUB

EXPERTS IN MULTIMEDIA

Адрес: Ленинградский пр-т. , 80/2.
Телефон: (095) 201-87-54, 158-53-86,
факс: (095) 201-43-39
E-MAIL: mpcclub.msk.su;
Fido 2: 5020/105;HiFi BBS 201-51-15



SPEED-COMPENSATING GAME PORT • SUPPORTS WINDOWS™ 3.1/MPC2, GENERAL MIDI, MT-32, AND SOUND BLASTER™ APPLICATION